電撃 プレイステーション PlayStation

BAROQUE

THE COMPLETE GUIDE

バロック ザ・コンプリートガイド

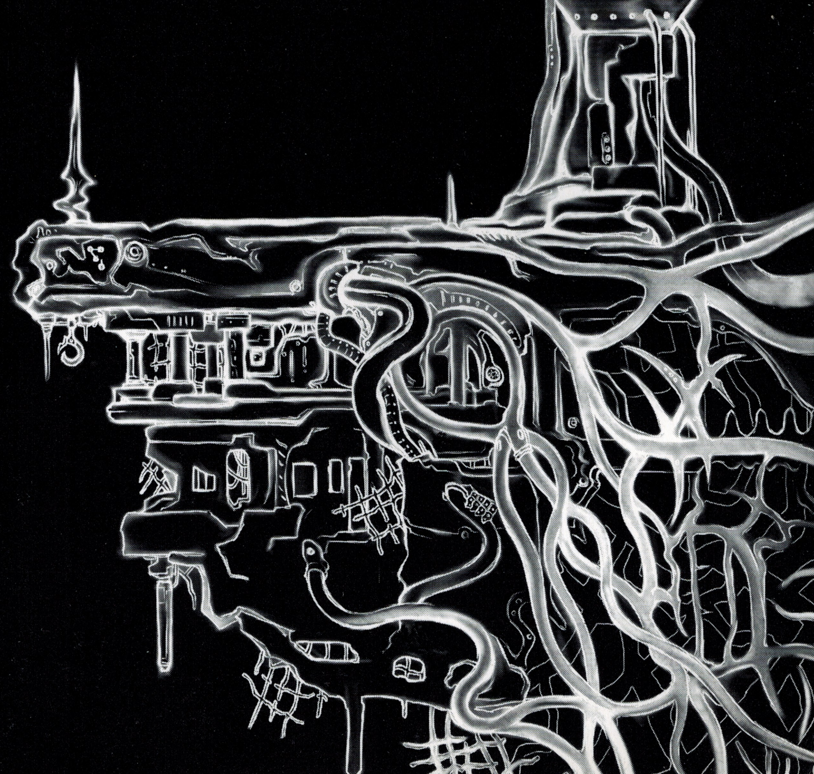


電撃 PlayStation

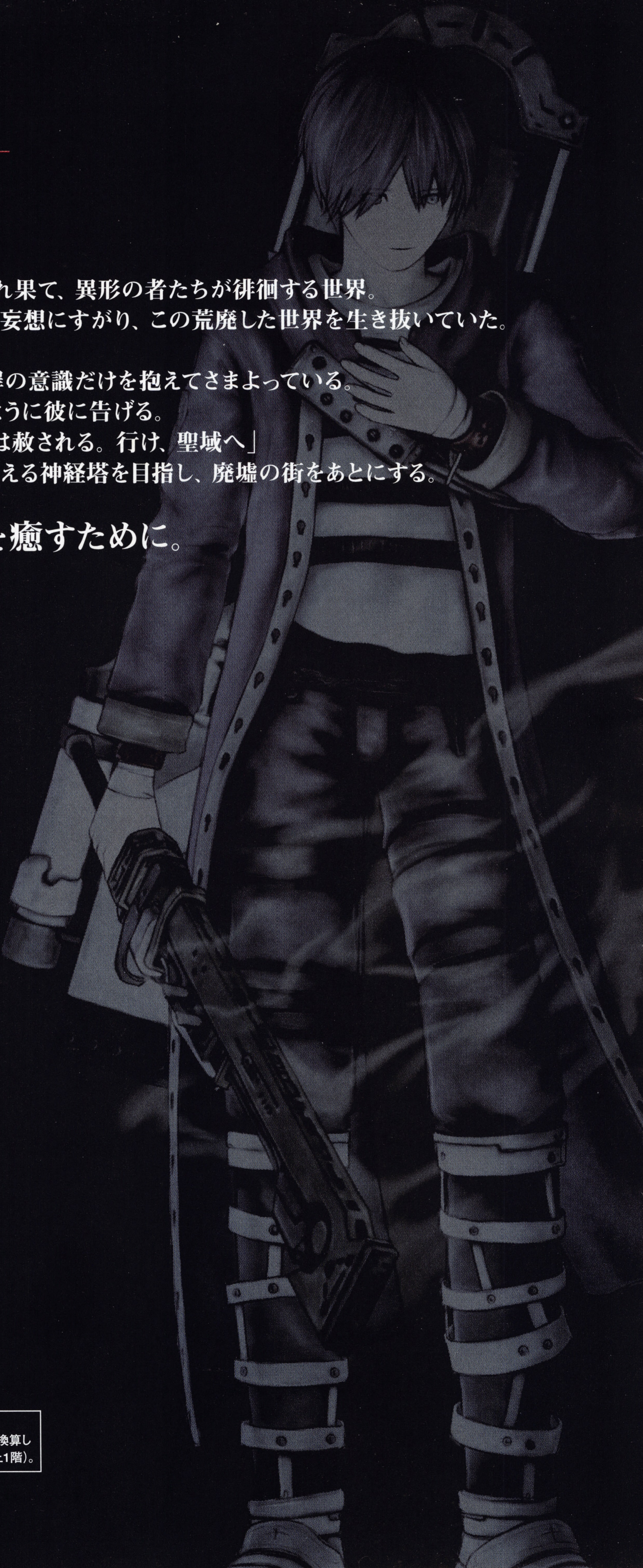
BAROQUE

THE COMPLETE GUIDE

バロック ザ・コンプリートガイド




BAROQUE®
バロック
ザ・コンプリートガイド



Prologue

2032年5月14日。

「大熱波」と呼ばれる大異変により荒れ果て、異形の者たちが徘徊する世界。
人々は、“バロック”と呼ばれる歪んだ妄想にすがり、この荒廃した世界を生き抜いていた。

主人公は記憶を失くし、虚ろな心に罪の意識だけを抱えてさまよっている。
大きな翼を持つ紅い瞳の男が、導くように彼に告げる。
「世界を癒すことでのみ、おまえの罪は赦される。行け、聖域へ」
そして主人公は、深紅の空に高くそびえる神経塔を目指し、廃墟の街をあとにする。

己の罪を…そして、世界を癒すために。

Contents

※ 本書では、プレイステーション2版『バロック』を“本作”と表記する
※ 本書では、ゲーム中のフロアの深さを表す単位“cubit”を“階”に換算して表記する(－○cubit÷100＝地下○階。例外的に0cubitは地上1階)。

BAROQUE



Visual Material

ビジュアルマテリアル編

the Protagonist



主人公

CV：板東 愛

the Protagonist

「・・・・・・・・・・・・・」

記憶と言葉を失くし、罪の意識を感じ続けている青年。廃墟の街をさまよっていたところを上級天使に導かれ、神経塔を目指すことになる。異形を浄化する「浄化能力」の唯一の持ち主。

デザイナーコメント

全キャラクターの基本になるので、最初にデザインを起こしました。キャラクター設定を踏まえて、主人公ですが若干頼りなさげに描いてあります。服装は布を適当に巻きつけて留めただけで、足の金属パーツは研究所で付けられた拘束具です。手首にも枷を付けられて、何もわからない状態で放り出された雰囲気にしてみました（P25主人公ラフスケッチ参照）。幻影のデザインは兄／弟のどちらでもあるがどちらでもないイメージで、偽装天使になる前の子供時代の姿をベースにしています（P24幻影参照）。

0 愚者

THE FOOL

デザイナーコメント

主人公はタロットでは「愚者」に割り当てています。伝統的な暗示は「正位置：放浪・狂気・愚行」、「逆位置：希望・精神的覚醒」など。正逆どちらでも主人公に合っていると思います。カードデザインは主にウェイト版タロット（※1）を参考に、バロック世界のキャラクターとモチーフで再配置していく感じで描いていきました。

愚者のカードでは主人公よりもむしろ犬天使が気になると思いますが、コレも多くのタロットカードにあるモチーフです。犬天使自体は、じつはセガサターン版でのボツ設定なのですが、今回も本編には登場しないので「タロットだけでも！」という思いで描いてみました。この犬天使は、微妙に偉そうなので私はジョウキュウ犬天使と呼んでます。



※1 アーサー・エドワード・ウェイトが絵柄をデザインしたもの。もっともポピュラーなタロットカードのひとつ

Advanced Angel

上級天使

CV：宮野 真守

Advanced Angel



「世界を、己をいやせ」

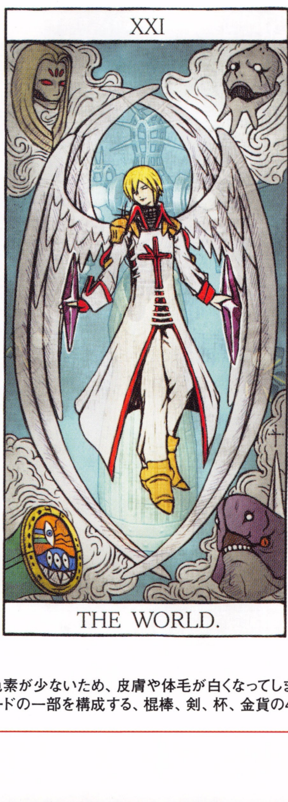
大きな翼と紅い瞳を持つ、マルクト教団の指導者。主人公に天使銃を渡し、神経塔へと向かわせるが、その真意は定かではない。

デザイナーコメント

男性キャラクターでは主人公の次に描いたデザインです。性格を踏まえて、神経質で偉そうな感じになるようにしてみました。常に眉間にシワを寄せているようなイメージです。

外界で出会う上級天使は、彼の望む「より完璧な姿」を映像化した姿で、白をベースに赤と金で装飾したデザインにしています。翼が大小合わせて6枚あるのも、上級天使の思う理想的な姿であるためです。実体である最下層前で出会う姿は、感覚球のトゲ状の受容器官に体を貫通されていて、融合しつつ硬質化した状態です（P30感覚球に貫かれた上級天使参照）。初めて見るプレイヤーにとってショッキングな姿になるよう、映像の上級天使とのギャップに気をつけました。

天導天使の記憶中での上級天使の過去の姿は、現在の姿よりも少しは現実的な感じです（P24上級天使／過去参照）。偽翼のサイズと数を抑え目にしているほか、メガネをかけていたり肩当てがなかったり………など。アルビノ（※1）だった上級天使は、大熱波前は紫外線などから目を護るためにメガネをかけていたんですねぇ。



XXI 世界

THE WORLD

デザイナーコメント

タロットでの上級天使は「世界」に割り当てています。その寓意の暗示は「正位置：達成・成功・完成」、「逆位置：挫折・破棄」など。上級天使にとっての現実は逆位置に近い状態ですが、まだ正位置を諦めていない、という解釈です。

カードデザインでの空が赤ではなく青いのは、上級天使の求める完璧な世界を象徴しているためです。また四隅の「顔」は、新規に追加された小アルカナ（※2）の異形のものです。小アルカナはそれぞれ地水火風の四属性も表すので、多くのタロットにも描かれている象徴（人、猛禽、牛、獅子）の意味合いと照らし合わせて、それぞれ対応する新異形を割り当てています。ちなみに、上級天使が持っているのは偽感覚球です。

※1 先天的に色素が少ないため、皮膚や体毛が白くなってしまう遺伝子疾患。先天性白皮症や白子症などとも呼ばれる

※2 タロットカードの一部を構成する、棍棒、剣、杯、金貨の4組に大別される全56枚のカード。これに対して寓意画が描かれた22枚のカードのことを大アルカナと呼ぶ

Doctor Angelicus



天導天使

CV：臺 奈津樹　*Doctor Angelicus*

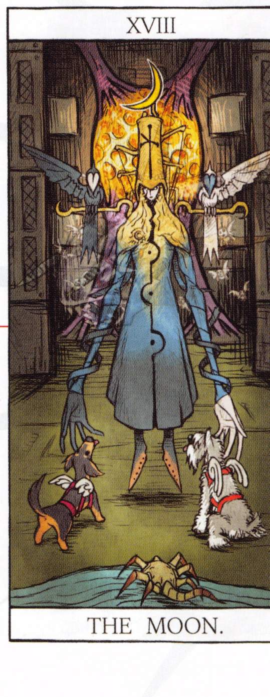
「アノ時の罪だけで ワタシは地獄に 堕ちられる」

マルクト教団において、「天使的博士」とも呼ばれていた偽装天使。上級天使を補佐する立場にあった。

デザイナーコメント

天導天使はセガサターン版のときから好きなキャラクターで、デザイン開始から完成までに、もっとも時間がかかりました。主人公や上級天使などのメインとなるキャラクターの3Dモデルも作成しましたが、この天導天使のモデリングが一番楽しかったですね。なんならもう一度作りたいくらいです(笑)。ほかのキャラクターにも言えることですが、今回は3Dモデルにすることを前提に、布や髪の表現での負荷を考えてデザインしています。アリスやイライザのデザインもそのあたりを考慮してます。頭部の形状や左右の鳥など、どこから見ても退屈しないシルエットになるように気を使いました。

今回は天導天使による過去の記憶のイベント用に大熱波前のデザインも起こしました。多くのプレイヤーにとって、過去の天導天使の印象はおそらく上田信舟先生(※1)による漫画『バロック～欠落のパラダイム～』のものだと思うので、そちらの意匠に合わせたデザインラインを引いてあります。漫画版は個人的にも大好きなので、このあたりのすり合わせは楽しかったですね。顔については、はっきりさせずプレイヤーの想像におまかせする感じにしました。



XVIII 月

THE MOON

デザイナーコメント

タロットの寓意は「月」。暗示は「正位置：不安・裏切り・迷い」、「逆位置：変動・静観・回避」などを表していますが、主人公に負けず劣らず天導天使のキャラクター設定に合っていると思います。

カードデザインでは……どう考えても2匹の犬天使に目がいきますね。描いた本人もそこにしか目がいきません(笑)。これも冗談で描いたわけではなく(……少しはお遊びですけど)、伝統的なタロットの「月」のカードにも2種類の獣が描かれているので、それに置き換えたものです。本題の月は天導天使の頭部の飾りにあしらっていますが、あまり目立ちませんね。ほかにはザリガニのような甲殻類の生き物を寄生虫と置き換えたり、迷いなく描けました。ちなみに2種の犬天使は、天導天使の配下ということで便宜上ケンキュウ犬天使と呼んでます。犬種はミニチュア・ダックスフントとミニチュア・シュナウザーぽいです。歪んでなければ、ですけど。

※1 スクウェア・エニックスから出版された漫画『バロック～欠落のパラダイム～』(全3巻)の著者

the WorkerAngel/Neophyte

作業天使／少年

CV：野島 健児 *the Worker Angel/Neophyte*



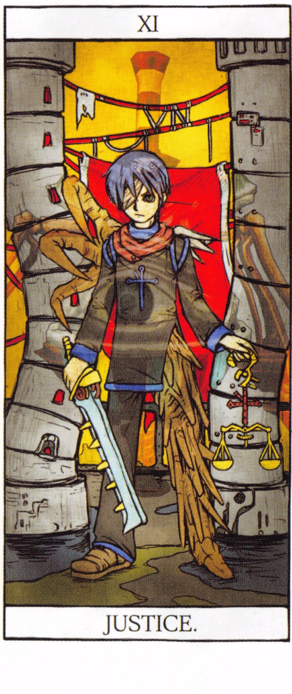
「絶対に見つけだす。裏切り者は許せない」

マルクト教団内の造反者を探して、神経塔をさまよっている偽装天使。上級天使に絶対的な信頼を寄せている。

デザイナーコメント

プレイステーション版と比べるとまったくの別人になってしまった、通称・足棒天使です。元々はオジサンというかお爺さんというか、かなり歳を召されたキャラクターでしたが、トンミムと被るうえに影が薄かったということもあり、いそうでいなかった若年層のマルクト教団員にすることにしました。

デザインのベースには過去の天導天使と同じく、上田信舟先生の描かれた漫画版『バロック』に登場するオリジナルキャラクター・47号から、一部の意匠をとり入れています。一時期は47号自体を出すのもいいかなと考えましたが、47号の性格が足棒天使をベースにしていると思われる部分もあり、足棒天使とキャラクターが被ってしまいそうだなぁと。また、せっかく47号を出すなら主人公と行動をともにしてほしいよなぁ、など考えていくと、システム仕様の範疇を超えてしまうので、その案は却下しました。ということで、元々少年にする予定だった年齢はそのままで、右肩にカギ爪をつけ、顔に包帯をさせるデザインに落ち着きました。



XI 正義

JUSTICE

デザイナーコメント

タロットの寓意は「正義」。暗示は「正位置：裁き・公正・厳しい試練」、「逆位置：不平等・相手を厳しく裁く・良心の命令」など。上級天使の命に従って、裏切り者である天導天使を厳しく断罪する意思など、正逆どちらでも重なる要素があります。

カードデザインについては、伝統的なタロットカードの意匠とも合わせている部分もありますが、ストレートに右手に剣を左手に秤を持たせたデザインにしました。

the Researcher Angel/Gas Mask&Brain



研究天使／ガスマスク&脳髄

the Researcher Angel／Gas Mask&Brain

CV：ガスマスク＝平井 啓二
脳髄＝藤本 たかひろ

「なんたること！ もどってきたのか？」
「なぜ、こんな事態になってしまったんだ？」

マルクト教団において、技術研究を担っている偽装天使。その高い技術力は、様々な分野に応用されている。

デザイナーコメント

元々あまり出番が多いほうではないガスマスクをつけた研究天使ですが、今回は3Dモデルでイベントデモがあるということで、気合を入れてカッコよくしました。マッドサイエンティストな雰囲気をより高めるためにガスマスクを装着させたり手袋を付けたりと、装備品が増えましたね。もう少し情けない感じがあってもいいかなぁとは思いましたが、このデザインもお気に入りです。

脳髄がむき出しの研究天使は、以前のデザインでは脳が乾いて大変そうだなぁと思っていたので、ガラス管で防護するアイデアを思いつきました。ガラス管装備に合わせて偽翼は排気管を備えているパイプ状にしたり、研究天使だしいろいろと実験をしているだろうと思い、手袋を装着させたりして全体像を固めていきました。



I 魔術師

THE MAGICIAN

デザイナーコメント

タロットでは2人合わせて「魔術師」に割り当てています。暗示は「正位置：創始・精密技術・オカルト的な知恵と力」、「逆位置：詐欺師・優柔不断・技術や経験不足で失敗」など。正逆ともにそこそこ彼らのキャラクターに合っているように思います。

カードデザインについては、多くのタロットで描かれている∞の記号や、小アルカナのスート(※1)である棍棒／杯／剣／硬貨などを配してあります。脳髄のほうの研究天使が右手に掲げているのは偽感覚球で、ほかに配置したモチーフもいろいろと工夫しています。

殺戮天使／拳&長刀

the Execution Angel／Fist&Scythe

CV：拳＝平井 啓二
長刀＝藤本 たかひろ



「さからわないほうがいいぞ、
わかってるな」
「やめろっ。じゃまばかりしやがって」

神経塔で出会う武装した偽装天使たち。何かを追っているようだ。

デザイナーコメント

殺戮天使は、スパルタンな印象になるように全体のシルエットを調整してあります。強烈なインパクトのある下の顔は、セガサターン版やプレイステーション版ではもっと低い位置に付いてましたが、アレじゃあ歩けないなぁと思い、現在の位置まで引き上げました。その周辺のベルト具合なども調整しましたが、個人的にはかなり気に入ってます。

長刀を持ったほうの殺戮天使は、上の頭がないように見えますが、実際は一応あります。小さいだけなんです。ということで視線は自然と下の顔に集中してしまうので、下の顔にタトゥーをいれました。残念ながらゲーム中では、はっきりとはわからないんですが。ちなみにプレイステーション版で持っていた剣のデザインは、本作で「落運の剣」として3Dモデル化されて主人公も装備できるようになったので、気が向いたら殺戮部隊ごっこするのもいいかもしれません。

殲滅活動に就いている際の単体での呼称は「殺戮天使」で、2人以上をまとめた場合の呼称が「殺戮部隊」なんですが、基本的には下級天使に属しているので普段は作業天使だったりします。いくら主人公にちょっかい出されても反撃しないあたり、「わりといい人たちなのでは？」と思ったりしますね。

※1 トランプに描かれているマーク。小アルカナはトランプの原点であったという説があり、クラブ、ハート、スペード、ダイヤは、それぞれ棍棒、杯、剣、硬貨を意味しているといわれているが、真偽は定かではない

警備天使

CV：福原 耕平

the Sentry Angel

「おまえはこちらに来るべきじゃないんだ。神経塔へ行くんだ」

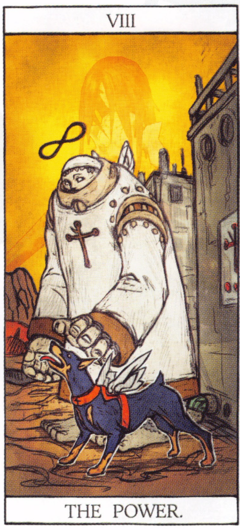
外界にある建物を警備している。決して主人公を中に入れようとはしない。

デザイナーコメント

デザイン的にはプレイステーション版のイラストと大きく変わっていませんが、本作ではゲーム中でも剣を持って任務にあたっていますね。この剣は主人公も装備できる「守護の剣」と同じデザインですが、主人公にとっては両手剣でも警備天使は片手で軽々と扱います。ゲーム中でもその勇姿を見ることができますが……。



the Sentry Angel



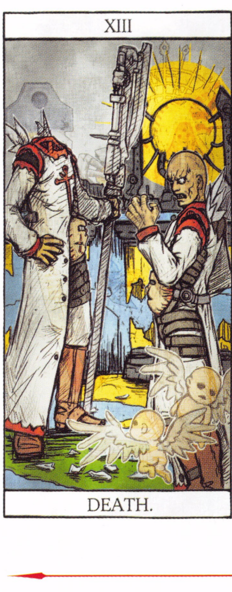
VIII 力

THE POWER

デザイナーコメント

タロットの寓意では「力」。大方の予想通りだと思いますが、ほとんど見た目で選びました。その暗示は「正位置：意思の強さ・勇気・相手を手なづける」、「逆位置：道徳心に欠ける・疲労・乱暴」など。逆位置が警備天使の顛末を暗示しているようにとれますね。

カードデザインについては、やはり犬天使が目を引きますね。伝統的なタロットでは女性がライオンを押さえつけていることが多いので、その意匠を踏襲しています。でも、よく見ると警備天使の腰が引けていたり、犬天使は尻尾を立てて楽しそうだったりと、元になったタロットと意味合いが変わってしまったような……。ちなみにこのドーベルマン的な犬天使はとりあえずケイビ犬天使と呼んでます。ゲーム中に外界で聞こえてくる遠吠えは、この犬天使のものかもしれません。



XIII 死神

DEATH

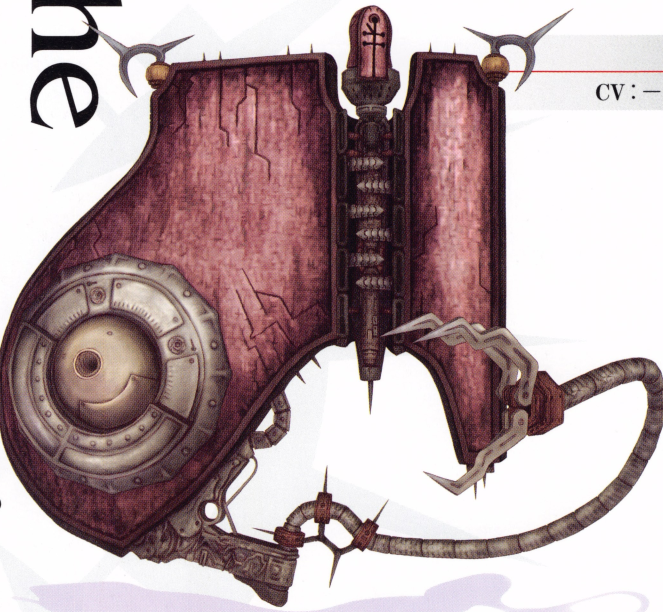
デザイナーコメント

タロットでの寓意は「死神」。その暗示は「正位置：死・別離・変化」、「逆位置：再生・脱出・新しいチャンスを求める」など。リトル殲滅を目指しているということで、正位置の解釈で重なるところが多いです。

カードデザインについては、リトルの培養室での任務をまっとうした雰囲気のデザインになっています。伝統的なタロットカードのデザインともいろいろとモチーフを合わせたりしてありますが、グッタリしているリトルの幻影がちょっと可愛いなぁとか思っています。シーンとしてはシリアスなんですけどね。

the Execution Angel /Fist&Scythe

the Intermediate Angel



中級天使

CV：―　*the Intermediate Angel*

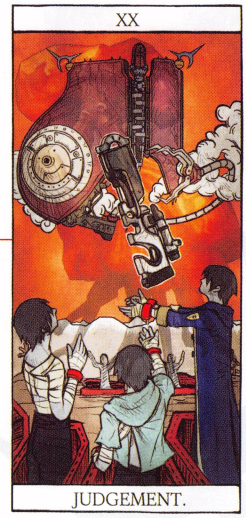
「浄化命令」

神経塔の聖域を守る者。上級天使の指示に忠実に従っている。

デザイナーコメント

セガサターン版のときからデザインがあったにもかかわらず、なかなか日の目を見なかった中級天使ですが、今回ようやく登場させることができました。実体の上級天使がいるフロアに必ずいて、主人公が天使銃を持っていない場合に新しい天使銃をくれるキャラクターとして設定しました。

これで全弾撃ちつくしていたり、盗まれていたり、食料に変わっていたりしても、「最下層で天使銃を撃ちたくても無理だ！」ということが少なくなると思います。天使銃を撃つかどうかをプレイヤーの意思で選ぶ機会が増えるという点では、よい役割を与えられたなぁと思います。デザイン的には大もとのラフスケッチと鬼頭栄作氏（※1）による立体物を合わせて、私の解釈も追加した新規デザインとなっています。天導天使と同じくらい3Dモデルを作るのが楽しいキャラクターでした。



XX 審判

JUDGEMENT

デザイナーコメント

タロットの寓意は「審判」。その解釈は「正位置：復活・変革・決断」、「逆位置：虚弱・幸福を見つけようとして挫折する・優柔不断」など。主に正位置の復活が天使銃についての暗示で、決断はそれを使うかどうかの主人公の行動についての暗示、というイメージです。

カードデザインについては、上記の設定通りに主人公たちに天使銃を渡すというデザインですが、主人公がカンオケから出てきていたり、肌の色が土気色だったりと微妙に不吉な雰囲気を出しています。伝統的なタロットカードの意匠では、雲の上の天使がラッパを吹き鳴らして死者の復活を宣言している図版が多いですね。

呪葬天使

CV：―　*the Curseburier Angel*

「浄化無用！ 浄化無用！」

アイテムの劣化を修復したり、合成して別のアイテムを作りだすことができるマルクト教団の偽装天使。

デザイナーコメント

セガサターン版、プレイステーション版から変わらない、硬質な魅力が売りのキャラクターです。リトルと一緒で変えようがないデザインなので、ほぼそのまま3Dモデルにしました。アイテムを渡すと顔面兼偽翼の頭部を振るなどの動きを追加しましたが、基本は変わりません。大好きです（笑）。



※1 独特な世界観を持った作品が魅力の造形作家。映画、ゲームなど、マルチに活躍する。
サターン版の異形デザインを務めた

作業天使／ウリムとトンミム

CV：ウリム＝牧島 有希
トンミム＝山田 真一

the Worker Angel／Urim and Thummim

「ひもじいねぇ」「ひもじいわ」

2人で1つの体を共有している偽装天使。身体のトンミムと左肩のウリム。仲はいいようだ。

デザイナーコメント

3Dモデル作成にあたり若干形状の整理をしてありますが、プレイステーション版のイラストからの大きな変更はありません。肩に頭部が融合しているデザインで、バロックというものを象徴的に表しているキャラクターだと思います。トンミムの顔がかなり渋く仕上がっているのがお気に入りです。ウリムももう少し可愛くしたかったのですが……、力及ばず。



the Worker Angel / Urim and Thummim



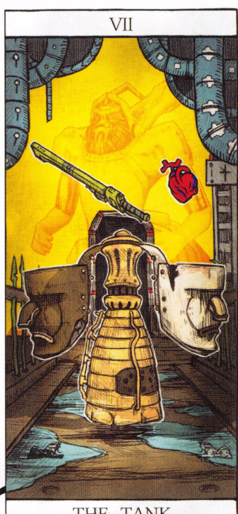
VI 恋人

THE LOVERS

デザイナーコメント

タロットは「恋人」。2人で1人であるこのキャラクターにぴったりだと思ったので、迷わず決まりました。暗示は「正位置：恋愛・変わりやすい状況・意気投合」、「逆位置：別離・優柔不断・飽きる」など。ウリムとトンミムのキャラクターからすると、正位置の意気投合などが重なる部分でしょうか。本当に恋仲なのかは不明ですね。

カードデザインでは、ウリムとトンミムの仲がよさそうという部分のほかに、背景の左右の壁に向かい合う主人公と創造維持神の絵が描いてあったり、足もとにエデンの園(※1)の絵が描いてあったりと、遊びがあります。伝統的なタロットでもアダムとイヴやエデンの園のモチーフは多いので、いろいろと合わせてみた感じです。



VII 戦車

THE TANK

デザイナーコメント

タロットでは「戦車」。その暗示は「正位置：勝利・自分の考えを主張する・前進」、「逆位置：失敗、挫折・臆病・虐げられる」など。正逆ともに、それとなく合っている印象です。逆位置の虐げられるなどは、確実に当たっているところでしょう(笑)。

カードデザインでは2頭立て戦車に乗る戦士と、それを引く白黒2体のスフィンクスという図版が多いので、呪葬天使の左右の顔を白と黒に塗り分けて戦車に見立てました。戦車に乗る戦士は透かしで描かれているガルガルタンクジョー。剣と心臓が浮かんでいますが、このあと合成されて新しいアイテムに変わることになる組み合わせですね。

the Curseburier Angel

※1 旧約聖書『創世記』に登場する理想郷。アダムとイヴは、この地上の楽園を管理するために神に創造された最初の人間である。

Koriel Member



デザイナーコメント

元々は生身の顔が出ていたんですが、11人のコリエルがみんな同じ顔ではいけないよなぁと考えて、元の顔デザインをベースに鉄仮面を被っている仕様に変更しました。変更した頭部デザインに合わせて、幽閉棺全体のデザインラインも調整しています。外装パーツは個別にセパレートできて、いろいろな拷問を行えるようなイメージです。ちなみに下方に巻いてある帯は、ヨハンナ・キョンの封印帯と同じデザインラインで構成されています。

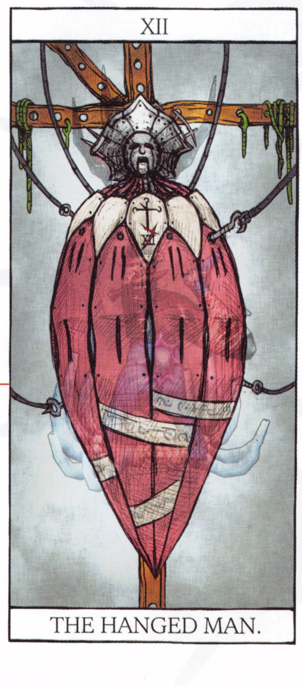
ゲーム内では11人のコリエルたちは、声色からすると老若男女そろっているので、ぜひ全員のセリフを聴いて中にいる人を妄想してほしいです。あ、縦に入ったスリットから、ナイフを差し込みたくなる感じが少ししますね。改めて見て気づいてしまいました(笑)。

コリエルメンバー

CV：－ *Koriel Member*

「さぁ、浄化してくれ…」

神経塔の奥深くに幽閉されている者たち。彼らの罪とはいったい…？



XII 刑死者

THE HANGED MAN

デザイナーコメント

タロットでの寓意は「刑死者」。吊られた男などとも呼ばれますが、コリエルだと説明の必要がないほど吊られています。暗示は「正位置：犠牲的行為・妨害・処罰を受ける」、「逆位置：骨折り損・罰・マゾヒズム」など。正逆ともにすんなり納得できる気がします。もし、コリエルがマゾヒズムを感じていたら、ショッキングですけどね。

カードデザインについては、もう迷いなく吊りました。ただ架けられたマルクト十字が少し傾いていたり、幽閉棺の削られた刻印がよく見ると12番だったりと、いろいろと遊びも入れています。

the Baroquemonger

バロック屋

CV：高橋 剛

the Baroquemonger



「歪んだ者たちの核を見せてくれないか」

外界の片隅に佇む男。イデアセフィロスに残された情報を読み取ることができる存在。数多くのバロックを抱えている。

デザイナーコメント

今回追加されたシステムに大きくかかわるキャラクターです。当初は「結晶の者」という名称でしたが、最終的には『バロックシンドローム』（※1）からの引用でバロック屋になりました。それ以前からバロックリストという新要素を追加するのは決まっていましたが、名称がバロック屋に決まったことで相互に関連する仕様も固まっていきました。デザイン作業は名称が確定してから本格的に始めて、いろいろなラフを描きました。きっと『バロックシンドローム』のバロック屋であるキツネだと思う人もいるだろうなぁと考えて、あえて好きに妄想できる余地を残すことにした結果、顔を含む全身を包帯で覆った姿に落ち着きました。

この全身包帯姿の元ネタは、幻になったバロック関連作品に登場する「奏楽天使」というキャラクターのデザインだったものですが、いいデザインが埋もれるのはもったいないので、一部意匠をとり入れてあります。バロック世界のなかで珍しくまともなことを言っている感じのバロック屋ですが、この人も「バロック」であることに変わりません。彼の言っていることも、じつは彼自身の妄想なのかも。でも、もし彼の妄想がプレイした人にも同調できるものだったなら、それを共有するのも1つの答えかもしれません。



IX 隠者

THE HERMIT

デザイナーコメント

タロットの寓意は「隠者」。マルクトタロットの作成が決定する前から、隠者のイメージだったので迷いなく決まりました。その暗示は「正位置：哲学者・人里離れた住居・孤独」、「逆位置：過度の用心深さ・変装・肉体的欠陥」など。うーん、ピッタリですね。

カードデザインでは、背面に透けて配置されたジェィイロムが気になります。渋いはずの図版のイメージを、ここまで緩くできる異形のパワーに感動しました（笑）。とか言いつつ、ジェィイロムのポーズも自分でつけたんですけれど……。

※1 プレイステーションで発売されたビジュアルノベルゲーム。舞台は大熱波以前の世界。主人公の金沢キツネは歪んだ妄想を抱えた人間相手に、彼らの望む妄想を作り出すバロック屋

the Coffin Man



カンオケ男

CV：徳山 靖彦

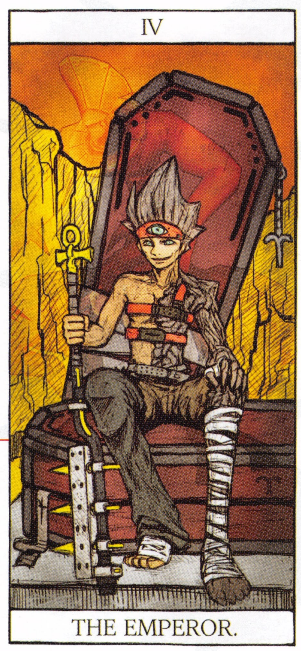
the Coffin Man

「トレーニングどうだい？まぁ、こっちに来やがってください」

外界でトレーニングダンジョンを作っている人物。主人公にトレーニングを勧めてくる。

デザイナーコメント

基本的な部分については大きく変わってませんが、顔のパーツのバランスを調整したことで、ちょっとカッコよくなってます。服装は短パンだとわんぱく過ぎるかなぁと感じたので、右足だけ丈を伸ばしてみました。個人的にはお気に入りです。髪と左半身は石化したようになっていますが、クリア後もいろいろな特殊ダンジョンを作っているところをみると、行動には大きな制限はないようですね。



IV 皇帝

THE EMPEROR

デザイナーコメント

タロットの寓意は「皇帝」。暗示は「正位置：支配・富・野心」、「逆位置：過保護・傲慢・邪魔が入る」などで、正逆ともに適度にキャラクターには合っているように思います。

カードのデザインについては、伝統的なタロットに描かれている玉座の代わりがカンオケだったり、王笏の代わりに穴掘り道具を持っていたりしています。密かに描かれている白羊宮のシンボルは、男性的なエネルギーと支配の暗喩です。

the Collector

物の者

CV：小松 里歌　*the Collector*

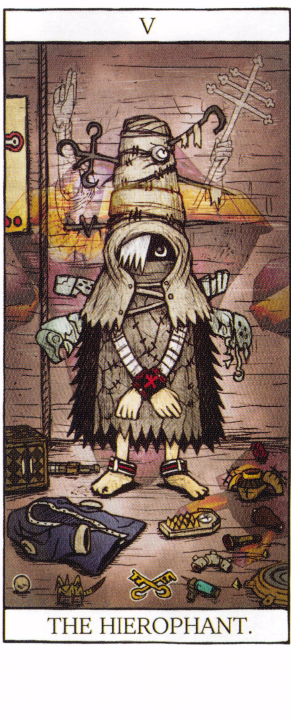


「アイテムを頭に たくさんつめるのが、ぼくの夢なんだよ」

外界に落ちている物を拾っては、頭の袋に溜めこんでいる。
アイテム収集以外には興味がないようだ。

デザイナーコメント

最初のデザイン発注内容は「某有名SF映画に出てくる、なんか小さい布被っているヤツみたいなの」でした。それを受けていくつか描いたラフのなかで、頭部飾りの長いデザインをブラッシュアップすることになりました。その後「目は可愛く（最初は白目だった）」、「手足は美少年で（最初はゴツかった）」など、いくつかの修正を経て完成しました。出自などの設定もじつはかなり細かくあるのですが、ゲーム本編にはまったく出てこないので謎に包まれたキャラクターですね。ちなみに「おやかた」については存在の有無を含め秘密にしています。



V 祭司

THE HIEROPHANT

デザイナーコメント

タロットでの寓意は「祭司」。暗示は「正位置：援助・転機・寛大なる愛情」「逆位置：孤立・歪み・迫害」など。正位置では援助、逆位置では歪みや迫害（主人公によるものですが）など、そこそこ重なる部分があるのではないでしょうか。

カードデザインについては、このキャラクター自体が手枷をされた動かしにくいデザインなので苦労しました。どうしても入れたかったシンボルである手のサインと十字は、背景の壁に落書きとして描いたりしてます。足もとには全カテゴリのアイテムに混ざって、もう1つ寓意の象徴になる鍵を配置してあります。スペースの都合上、アイテムのスケールはまちまちです。個人的には寄生虫（きっと幼虫）が可愛いです。

Longneck



首の者

CV：山田 真一

Longneck

「あああ、私は、私は、なんてことをしてしまったんだ」

後悔の念にとらわれている者。
過去の行いをひどく悔いているようだ。

デザイナーコメント

デザイン的にはプレイステーション版のときに描いたものとほとんど変わらないです。今回、心臓の花を新規にデザインしたのが一番大きな変更点かもしれません。ある意味、バロックの世界での歪みを、最も分かりやすく表現しているキャラクターだと思いますね。首横の突起がちゃんと7本あって、「あぁ、人間なんだなぁ」と感慨に浸れます。近くで見るとちゃんと瞬きしていたり、わりといい人な感じです。

X 運命の輪

WHEEL of FORTUNE

デザイナーコメント

タロットでは「運命の輪」。暗示は「正位置：運命的な出来事・ツキが戻る・復縁」、「逆位置：不運・事業の失敗・失恋」など。リトルに関することでいうなら正位置の運命的な出来事や逆位置の不運などが、なんとか重なるかな……と思います。ちょっと苦しいかもしれませんが（苦笑）。

首の者のキャラクターに対する暗示というよりは、カードデザインで首と腕で輪を作れることを思いついて、「運命の輪」に割り当てた感じです。リトルたちの色分けは、「世界」のカードのものと同じ四属性に支配されたものです。また、伝統的なタロットの意匠にもある魔法陣が壁に落書きされていたり、その一部がかすれてマルクト十字になっていたりとデザインでも遊んでいます。



the Horned Girl

角女

CV：名塚 佳織　*the Horned Girl*



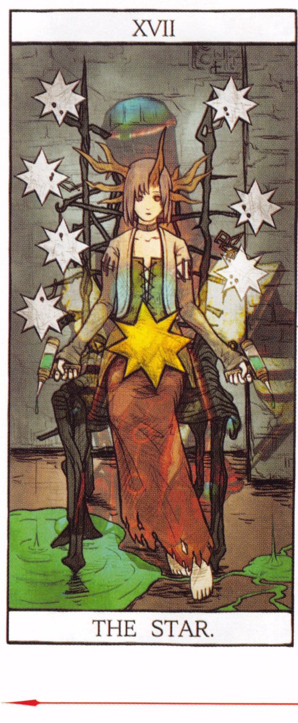
「何をしているんだ？ ぼくは、何をしようと していているんだ？」

己を持たない少女。近づいた者の心をそのまま言葉にする。

デザイナーコメント

デザインのポイントは椅子です。もしこの娘が街を歩き回ったりすると、近隣住民が嫌がるだろうなぁと思って座らせてみました。椅子はその辺に落ちている廃材を使って、カンオケ男が造ったというイメージです。

服装もいろいろと変わっていますが、シルエットは大きく変わらないようにしてあります。胸もとが大きく開いていてわりとセクシーな服装ではありますが、編み上げになっていてセガサターン版、プレイステーション版のデザインほどは目につきませんね。



XVII 星

THE STAR

デザイナーコメント

タロットでは「星」。その暗示は「正位置：希望・よい環境・愛」、「逆位置：失望・厭世・実現不可能なアイデア」などです。バロック屋から得られる角女の記憶の欠片と合わせてみると、逆位置の意味合いが少しは重なる感じです。

カードデザインでは、椅子の星の飾りつけが目を引きます。きっとカンオケ男の仕業でしょう(笑)。ほかにも両手の注入液は、伝統的なタロットの意匠で女性が持つ水瓶を再配置したものですね。液が出過ぎですけど。ちなみに、注入液は針を首筋に突き刺して使うのが本作では正しい使い方だったりします。モーションデータも作ってあったのですが、ゲーム中にその動きを使うと異形に袋叩きにあってしまうので、ゲームバランスを考えて省略することにしました。ほかにも焼印は手の甲におしつけて発動とか、寄生虫は脊髄部分に張りついたりなど、いろいろと省略されてます。

the Boxbearer



XIX 太陽
THE SUN



デザイナーコメント

タロットでは「太陽」。意外かもしれないですが、理由はその笑顔だけではありません。その暗示は「正位置：命・幸福・恵み」、「逆位置：破局・孤独」などとあり、じつは正逆ともに箱の者の過去と現在をよく暗示しています。
カードデザイン的には、太陽を象徴するひまわり畑と白馬に乗った子供が描かれることの多いカードなので、箱の者にとってのすべてである箱をヒマワリに見立て、白馬は大小の箱を積んで表してソレに乗って幸せそうな箱の者、という図案にしてみました。とても幸せそうなので、個人的には満足しています（笑）。

箱の者
CV：福原 耕平　*the Boxbearer*

「私には、この箱だけでいい。他は何もいらないよ…」

箱を大事そうに抱えている男。中には何が入っているのだろうか。

デザイナーコメント

すごく幸せそうな満面の笑みがポイントです。箱とその中にいるはずの存在さえあれば幸せなんでしょう。ということで、デザイン的には首の縄だったり足枷だったりと不穏なアイテムが多いのに、笑顔で吹き飛ばすよいオヤジさんに見えます。プレイステーション版よりも若干服装がオシャレになっているのも、密かなポイントです。



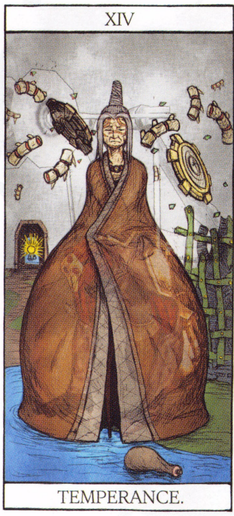
袋の者
CV：小里 星歌　*the Bagged One*

「偽装天使たちはこう言っていた。我々が世界の偉大なる力を見いだした」

己の言葉ではなく、他者の言葉を引用して話す者。
袋に隠れた表情もうかがえない。

デザイナーコメント

今回のキャラクターデザインのなかでも、かなり危ない方向にいってしまってますね。誰の趣味なんでしょうか。ええと、間違いなく私の趣味です、すみません（笑）。セガサターン版、プレイステーション版のバロックでは仕様的に特殊なポーズをとらせることが難しかったので、真っ直ぐに立っていましたが、今回は横や後姿なども見ることができるので全体のシルエットで印象が残るようなデザインにしています。それにしても、誰が吊ってあげたんでしょうか？



XIV 節制
TEMPERANCE

デザイナーコメント

タロットでの寓意は「節制」。暗示は「正位置：控え目・よい経営状態・隠居」、「逆位置：赤字・不運な旅行・不器用」など。正逆ともに、適度に合っている感じです。アイテムばら撒きなどは明らかに赤字っぽいですし（笑）。

カードデザインについては、いろいろとばら撒いている瞬間ですが、じつは伝統的な節制のカードで描かれる天使の翼のシルエットになぞらえてアイテムを配置しています。ちょっと無理やりですけどね。



the Mind Reader

心読みの者
the Mind Reader

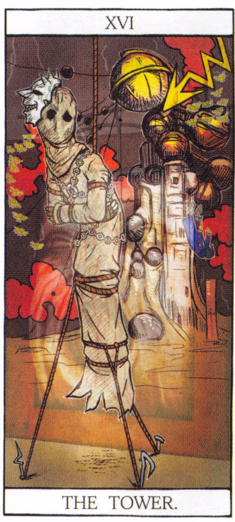
CV：塩山 由佳

「ぬしの心など見たくない。さっさと消えろ」

他者の心の奥底を見ることができる者。
だが、主人公の心を見ることには拒否感を示す。

デザイナーコメント

異様なシルエットが特徴ですが、ほかにも髪型や顔のタトゥー、羽織っている布の柄などもポイントです。特定の条件で見ることのできる布の下の身体は、セガサターン版、プレイステーション版では裸に見えましたが、今回はそれをやると発売できなくなってしまうので、金属の輪のような物をさらし状に巻いたデザインにしました。また、布を脱ぎっぱなしにすることはなくなって、元の状態に戻るようにしました。心読みのおばあちゃんも本作で恥じらいを覚えた、ということで（笑）。



XVI 塔
THE TOWER

デザイナーコメント

タロットでの寓意は「塔」。暗示では「正位置：災害・破産・別離」、「逆位置：冤罪・苦悩・誤算」などになります。他者の言葉の引用でしか物事を伝えられないという、その裏側にある過去などを思うと、この解釈もより深みをもって受けとれる気がします。

カードデザイン的には、やはり塔ということで外せない神経塔を配してのダブルキャスト仕様です。ほかにも落下する主人公の姿や飛び回るリトルの幻影もあります。……よく見ると主人公はイベントと向きが逆ですね。バックロールエントリー（※1）で落ちたのかもしれません（笑）。

the Bagged One

※1 ボートダイビングのエントリー方法。船のふちに腰掛けて後ろ向きに倒れて海の中へ進入する

Alice

「苦しくなんかないよ、
でも…どうして、
つかまえてくれなかったの？」



アリス

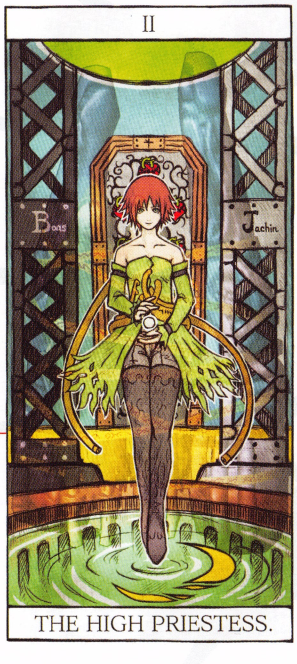
CV：名塚 佳織　*Alice*

反抗的なそぶりを見せる、ショートカットの少女。主人公の過去について、責めるような言葉を投げかけてくる。浮遊少女のひとり。

デザイナーコメント

主人公の次に描いたキャラクターで、女性キャラクターのデザインの基本になりました。ポイントになる「管」たちは、心臓を含む身体を貫通しています。痛みを感じないキャラクターを視覚的に表現するということで、早い段階から「身体に管を刺そう!」と決めていました。とはいっても、痛々しい印象は極力排除しましたけれど。

じつは決定稿のギリギリまでスカートだったのですが、ゲームの仕様とイライザとの対比も考えてパンツ風のデザインで落ち着きました。スカートはヒラヒラさせないといけないため、ゲームの仕様的に大量の異形やアイテムが部屋に溢れる可能性があり、3Dキャラクターに使えるデータ量には厳しい制限があったのも、パンツに変更した理由の1つです。ほかにも活発なイメージが欲しかったというのもありますけれど。一度パンツ部分をミニスカートにしてみたんですが、ちょっと脚を上げるど中が見えてしまうという状況になったので、これまた却下しました、残念(笑)。タイツに見えるのは、じつは凄くタイトなロングブーツ。後ろで編み上げるようになってます。パンツは普通にデニム地のモノっぽいです。



II 女教皇

THE HIGH PRIESTESS

デザイナーコメント

タロットで対応するのは「女教皇」。暗示は「正位置：鋭い洞察力・反抗・自立」、「逆位置：情熱・うぬぼれ・冷遇」など。どちらかというと主人公に対する対応が、正位置の反抗や逆位置の冷遇にあるかな、と思います。

カードデザインでは、一般的なタロットの意匠にならって、2本の柱を白黒に分けたり、足もとに牛の角っぽく三日月型の部分を波紋として描いたりしています。

Iraiza

イライザ

CV：塩山 由佳　*Iraiza*

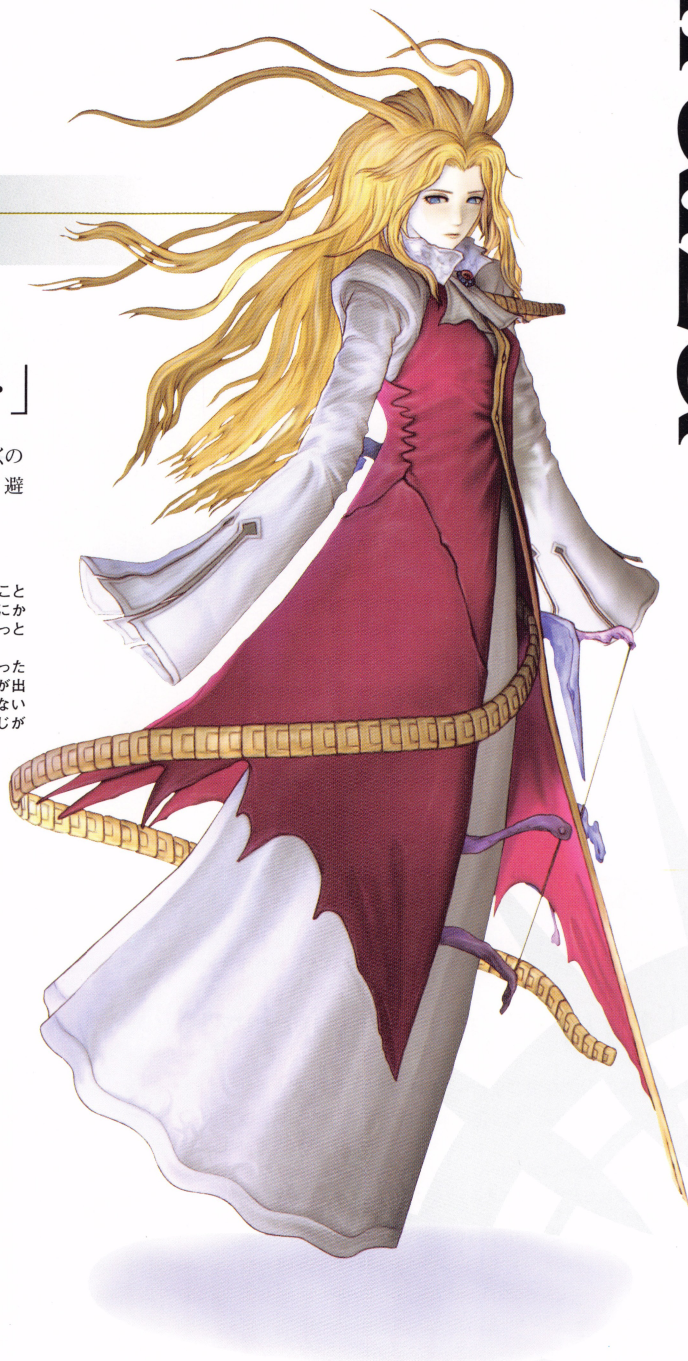
「綺麗な水が…必要なのです…」

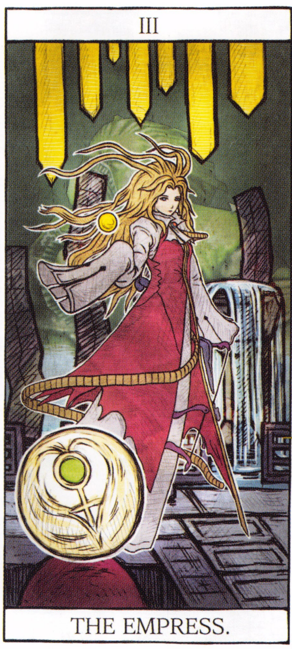
「綺麗な水」を求める、ロングヘアの少女。あまり多くのことを語ろうとはしない。主人公に怯えているのか、避けるような行動をとることがある。浮遊少女のひとり。

デザイナーコメント

全体的には綺麗な雰囲気でもパーツごとに見ていくと、どことなく歪んでいる感じになるようにデザインしました。デザインにかかった時間だけでいうと、メインキャラクターのなかでは、もっとも短かったですね。

主人公が近づくと逃げたり、用件を話し終わると消えてしまったりと、あまり表に出過ぎないイメージもあるので、儚い雰囲気が出るようにも気をつけました。このキャラクターは瞳に瞳孔がないので、イベントなどで顔のアップになるとちょっと不思議な感じがする点がお気に入りです。





III 女帝

THE EMPRESS

デザイナーコメント

タロットでの割り当ては「女帝」。その暗示は「正位置：多産・女性的・美貌」、「逆位置：浪費・嫉妬・成果が上がらない」などの解釈があります。感覚球を産み出すという役割から、とくに正位置のイメージで割り当ててみました。

カードデザインでは、多くのタロットにある♀の印のある座を新生した感覚球に刻んでみたり、背景に流れる小川を噴水に置き換えてみたりと、モチーフの再配置にも気を使いました。

Little



天使虫リトル

CV：―

Little

「助けて苦しい助けて」

神経塔の内部を飛びまわっていると噂される存在。
背中には翼があり、その姿は本物の天使のようにも見えるが…。

デザイナーコメント

完成されたデザインは変えようがないので、セガサターン版の時代からあまり変わっていません。デザイン上の違いを強いて上げると、洞穴のような目の中に少しだけ明るさがあるということくらいでしょうか。

XV 悪魔

THE DEVIL

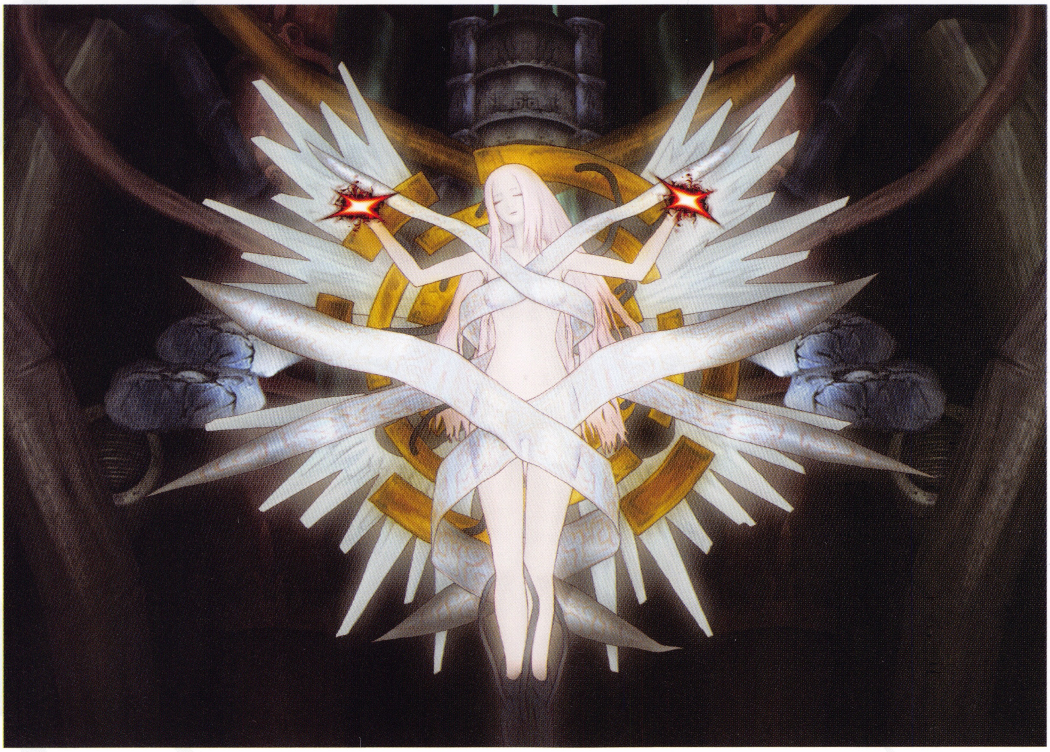
デザイナーコメント

タロットの寓意では「悪魔」。「天使虫なのに悪魔とは？」という感じですが、暗示では「正位置：呪縛・荒廃・病気」、「逆位置：臆病になる・解放・終止符」というように、かなりイメージと合うのです。

カードデザインはリトルとオモチャの上級天使と天導天使という構図です。リトルから見るとこの2人が悪魔に見える、というイメージです。ちなみにこの2人のオモチャは、大熱波前のまともな人間だった頃の姿をモデルにしています。両手で天地を指し示すというリトルのポーズは、中世のオカルト図版ではよく見かけるもので、タロットカードで悪魔も同じポーズをしていることが多いです。「魔術師」のタロットカードに描かれている脳髄の研究天使も同じポーズをしていますね。左手に持った松明は、天使銃の弾に置き換えています。



the Divine Perpetuator



創造維持神

CV：牧島 有希 *the Divine Perpetuator*

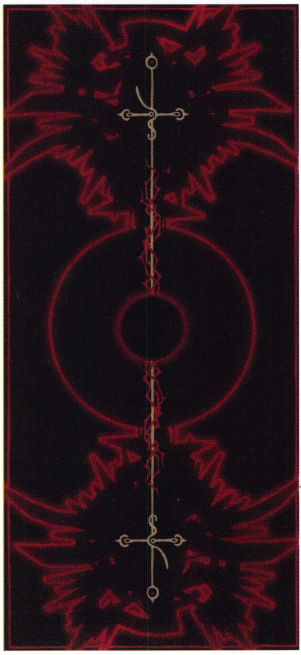
世界を創造し、本来あるべき姿に維持する存在。マルクト教団によって守護されているといわれる。

デザイナーコメント

全キャラクターのなかでも後半にデザインしました。初期のデザインだと裸なんですが、それだと発売できなくなってしまうので、ヨハンナ・キョンやコリエルメンバーが巻いている帯と同じような封印帯で、身体を隠すようなデザインにしました。

イライザとアリス両方のイメージも加えようかと考えましたが、最終的にはそのどちらでもない印象になるようにしました。幼いイメージもありつつ、ある意味「お母さん」なので柔らかい雰囲気も加えてあります。

背面の巨大な構造体は創造維持自体ではなく、マルクト教団が研究の為に接続した装置です（私は普段は「神」を抜いて「創造維持」と呼んでます）。イベントで見ることのできるダァバール融合時のうごめく球体が本来の創造維持の姿だったわけですが……。欲情美人もそうですけど、主人公の趣味はよくわかりませんね（笑）。



裏面

BACK OF CARDS

デザイナーコメント

タロットでは……、22の大アルカナには含まれていませんが、各カードの裏面に創造維持のシルエットを配してデザインしてあります。すべての寓意とともに創造維持はある、というイメージです。

上級天使／過去

CV：宮野 真守　*Advanced Angel*



大熱波による影響を受ける以前の姿。

天導天使／過去

CV：臺 奈津樹　*Doctor Angelicus*



大熱波による影響を受ける以前の姿。

幻影

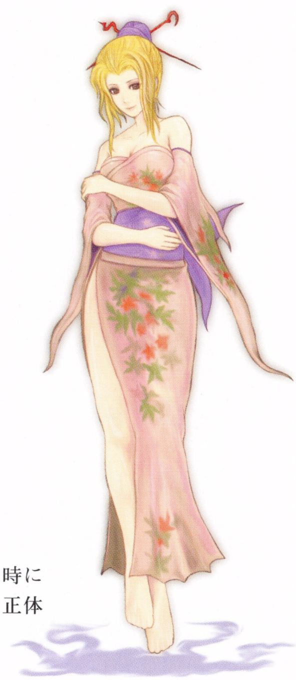
CV：板東 愛　*the Phantom*



神経塔の浅い階層で主人公に語りかけてくる存在。主人公の過去とつながりがあるようだ。

欲情美人

CV：ー　*Alluring Beauty*



主人公が欲情した時に現れる美人。その正体は……？

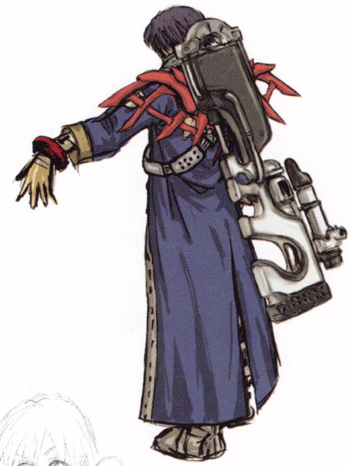


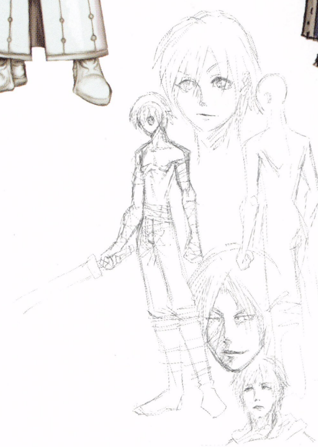
主人公
デザイン画

主人公(コリエル時) ラフスケッチ

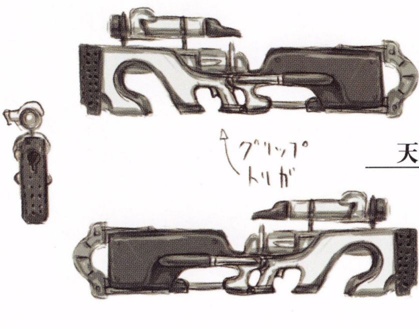


主人公(天使銃装備) ラフスケッチ





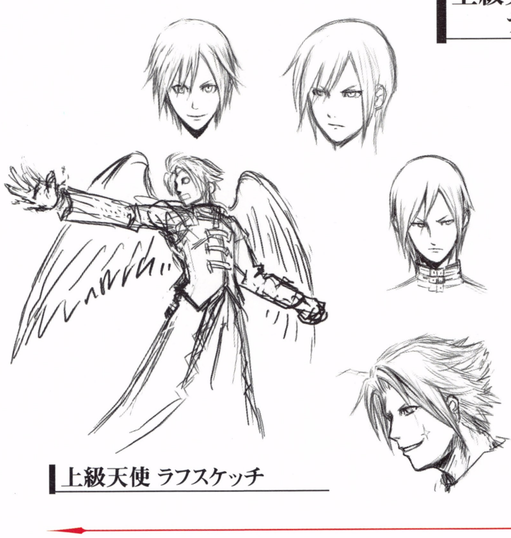
主人公 ラフスケッチ



天使銃 ラフスケッチ

上級天使
デザイン画





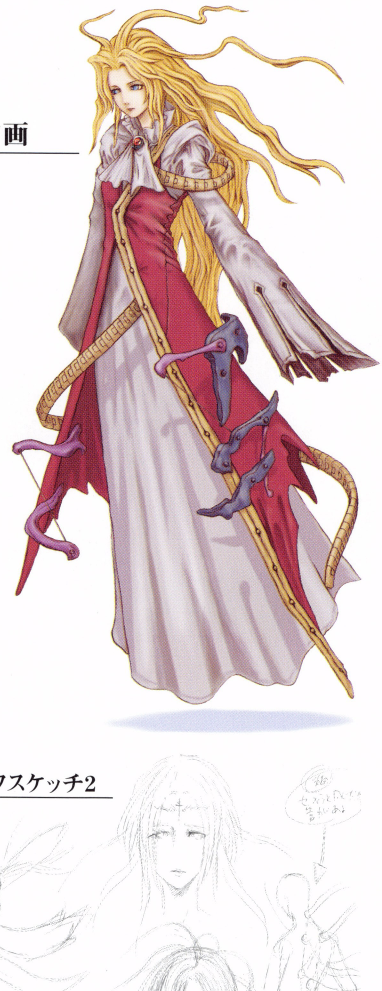
上級天使 ラフスケッチ



アリス デザイン画



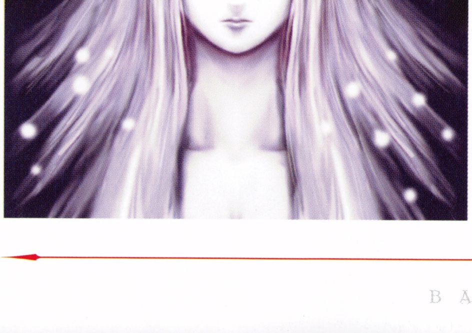
アリス ラフスケッチ



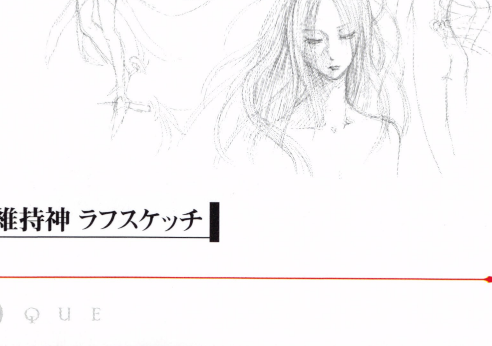
イライザ デザイン画



アリスとイライザ
ラフスケッチ



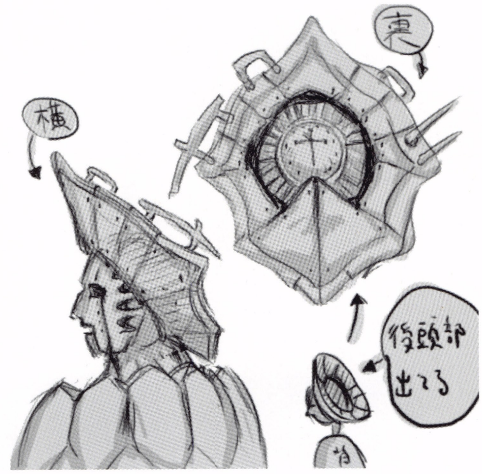
創造維持神 ラフスケッチ2



創造維持神 ラフスケッチ

天導天使 ラフスケッチ

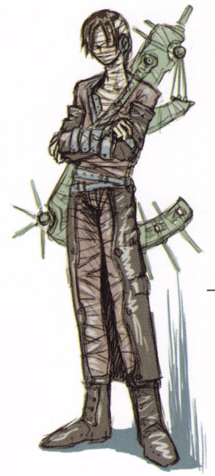




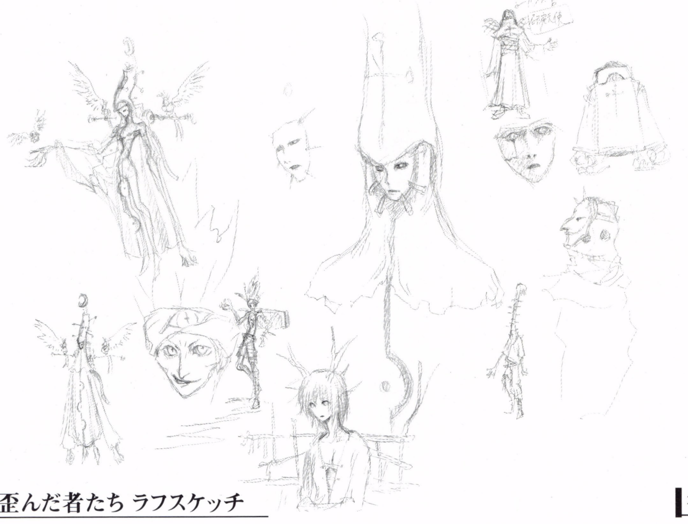
コリエル頭部 ラフスケッチ



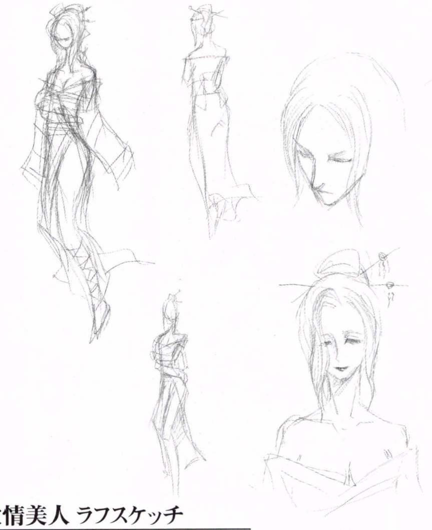
バロック屋 ラフスケッチ



バロック屋 ラフスケッチ2



歪んだ者たち ラフスケッチ



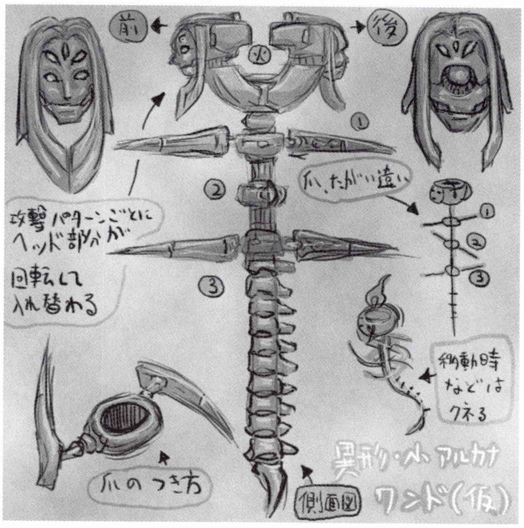
欲情美人 ラフスケッチ



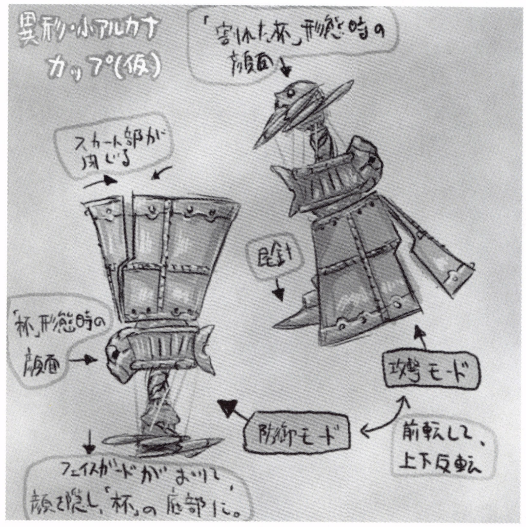
異形 ラフスケッチ1



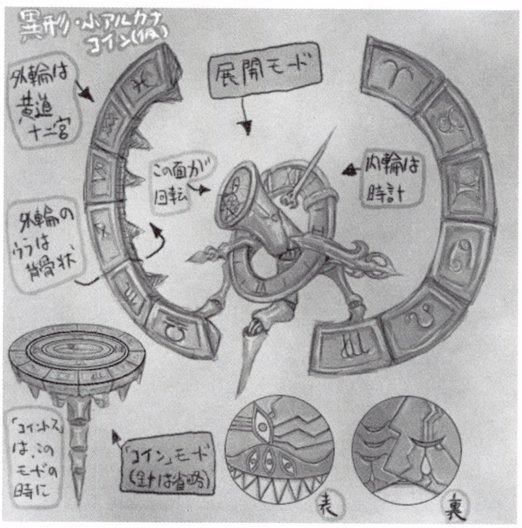
異形 ラフスケッチ2



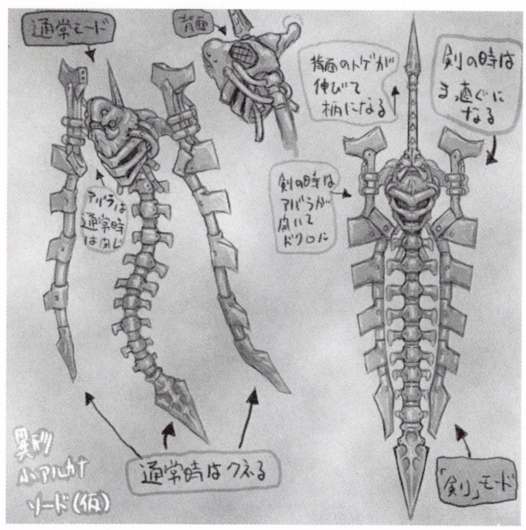
マナス ラフスケッチ



ペリソマタ ラフスケッチ



タブラ・スマラグディナ ラフスケッチ



マレフィキア ラフスケッチ



主人公と浮遊少女たち

パッケージ裏面用イラスト



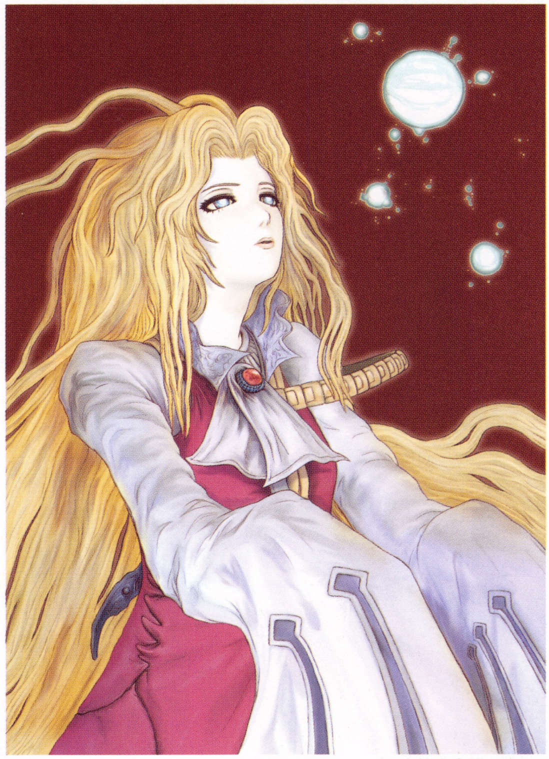
感覚球に貫かれた上級天使

本書描き下ろしイラスト



リトルとアリス

秋葉原メッセサンオー
予約特典テレカ用イラスト



イライザと綺麗な水

宣伝広告用イラスト



主人公と上級天使

宣伝広告用イラスト

デザイナー　鈴木健二郎 氏

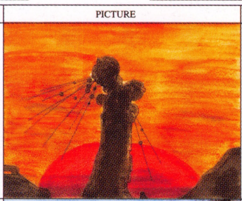
Profile

株式会社スティング開発部デザイナー。『バロック』の世界観関連・イベント監修・キャラクター原案など、ビジュアル全般を担当。

オープニングムービー絵コンテ

page- 03 BAROQUE OpeningMovie CAIC

CUT / PICTURE / CONTENTS / TIME

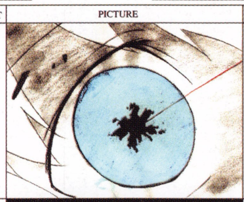
02

夕日に聳える神経塔

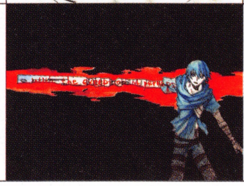
03

立ち尽くす主人公

page- 05 BAROQUE OpeningMovie CAIC

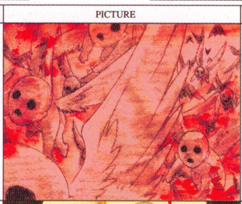
CUT / PICTURE / CONTENTS / TIME

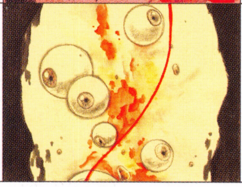
06

主人公の瞳に映る赤い針
瞳には黒いシミが

07

剣を振り
切裂く

page- 09 BAROQUE OpeningMovie CAIC

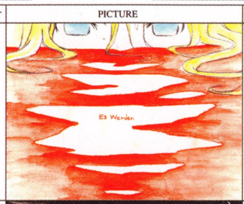
CUT / PICTURE / CONTENTS / TIME

14

寄ると
天使虫たちの群飛ぶ姿

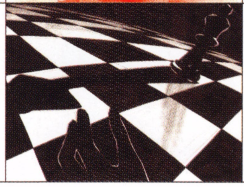
15

液体の中の眼球

page- 14 BAROQUE OpeningMovie CAIC

CUT / PICTURE / CONTENTS / TIME

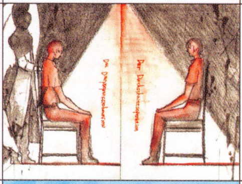
22


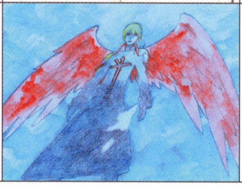
赤い水の中から顔を出すイライザ

23

チェスの駒の影に手の影が伸びてくる

page- 18 BAROQUE OpeningMovie CAIC

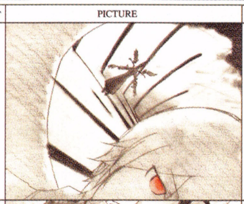
CUT / PICTURE / CONTENTS / TIME

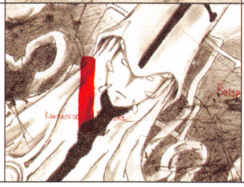
30

鏡の中の自分と向き合う主人公
右側の主人公はゆっくり立ち上がり
上級天使は消えてゆく
上からのライトはフリッカー

31

顔を上げ、手を上げる上級天使
じわりと歪んでいく

page- 19 BAROQUE OpeningMovie CAIC

CUT / PICTURE / CONTENTS / TIME

32

上級天使に寄り
奥に天導天使
何かの影が奥に送られていく

33

静かに佇む天導天使

オープニングムービー制作　高津幸央氏

Profile

1971年生まれ。『バロック』オープニングムービー制作を担当。TVアニメ等の作画監督をする傍ら、エッチングを用いた流体的な銅版画を制作。芸術家としての才能も発揮し、海外にも活動の場を広げる。現在は株式会社ポイント・ピクチャーズにてクリエイトブランド【CAIC∞（カイコ）】を起ち上げ、ゲームのムービー制作を中心にさまざまな分野で活躍中。本人が大の『バロック』ファンであることから、本作のオープニングデモムービー制作が実現した。

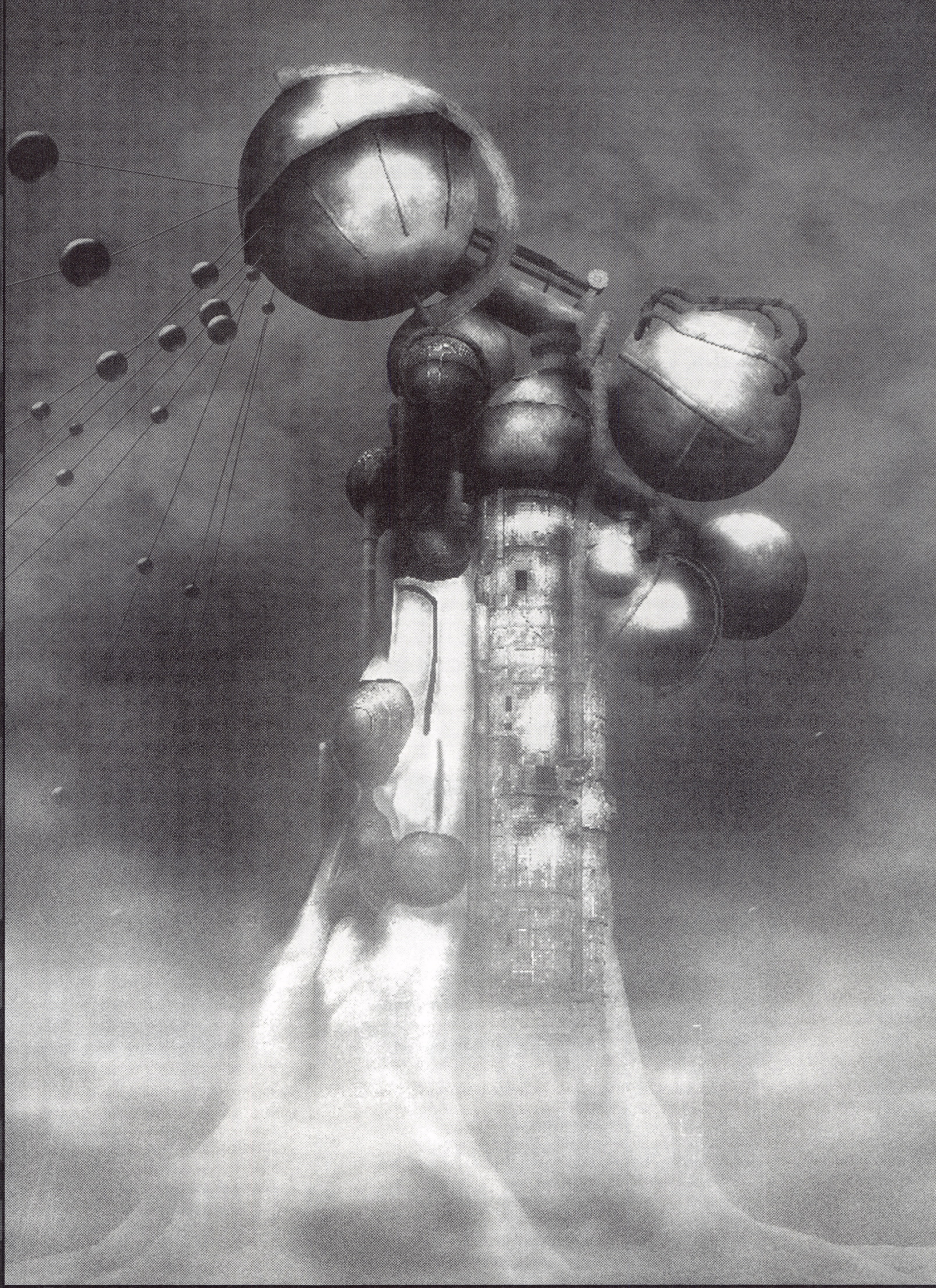
代表的な映像作品

■ アニメ原画
・「フルメタルパニック」・「魔法陣グルグル」・「少女革命ウテナ」

■ アニメ作画監督
・「テニスの王子様」・「爆裂天使」・「カレイドスター」

■ ゲーム演出／作画監督（プレイステーション2）
・「ペルソナ3」・「イリスのアトリエ2」
・「新牧場物語／ルーンファクトリー」

BAROQUE



World Analyze

ワールドアナライズ編

バロックの基本システム

その世界観を象徴するように複雑なゲームシステムが盛り込まれている本作。最初にそれらの仕組みをしっかりと理解して、起こりがちな疑問を取り除き、快適にプレイできるように本項を確認しておこう

独特なゲームシステム

自動生成されるダンジョンや、主人公が死亡してしまっても進行するストーリーなど、本作には極めてユニークなゲームシステムが搭載されている。ここではそれらの特徴を、わかりやすく解説していこう。いずれもゲームをスムーズに進めていくためには欠かせない知識となるので、よく覚えておいてもらいたい。

自動生成ダンジョンとは?

入るたびに内部構造が変化するダンジョンを表し、固定されたマップは存在しない。各フロアを構成する部屋の種類は、基本的にランダムで選ばれる。ただし、イベントが発生する部屋などは、特定のフロアに必ず配置される仕組みとなっている。

本作における自動生成ダンジョンの基本ルール

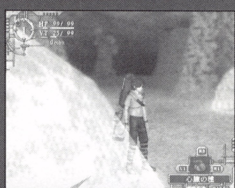
- 部屋の配置やつながり方が入るたびに異なる
- 特定のフロアに固定されている部屋も存在する
- フロアごとに出現する異形の種類は決まっている
- ポートに入ると下層へ移動し、戻ることはできない
- 最下層にいる創造維持神に融合or天使銃で撃つとクリア※

※ 神経塔の場合のみ

基本的なゲームの流れ

外界

ゲームは必ずこの外界からスタートする。神経塔をクリア、または死亡した場合、常に主人公はLV1に戻り、アイテムを何も持っていない状態で再スタートを切ることになる。



神経塔

落ちているアイテムを利用し、徘徊する異形を倒しながら、最下層にいる創造維持神のもとを目指して進んでいく。ストーリーの進行状況によって、最下層は地下5階から40階まで変化する。



クリア or 死亡

最下層で創造維持神と融合、もしくは天使銃で撃つとクリア、途中でHPが尽きた場合は主人公の死亡となる。どちらもプレイ回数が1回ずつカウントされる

パラメータ・アイテムのリセット

前回のプレイで上昇したパラメータや、所持していたアイテムはすべてリセットされ失われる。なお感覚球で転送して物の者に預けたアイテムは、そのまま残っている

ストーリーの進行

神経塔や外界で行った主人公の行動が影響し、ストーリーは少しずつ進行していく。神経塔をクリアするか死亡すると、すべてはリセットされたかのように見えるが、実際には前回のプレイでの行動が反映された世界に少しずつ変化しているのだ。

難易度による違い

ゲーム開始時に選ぶ難易度によって、主人公が異形に与える、または受けるダメージが右の表のように変化する。なお「EXTRA HARD」は、メモリーカードに本編を1度でもクリアしたデータが保存されている場合にのみ、選択可能となる。

難易度による変化一覧

難易度	与えるダメージ	受けるダメージ
EASY	1.5倍	0.5倍
NORMAL	1.0倍	1.0倍
HARD	1.0倍	1.5倍
EXTRA HARD	0.5倍	1.5倍

3種類のダンジョンとその特徴

本作では神経塔以外にも、2種類のダンジョンが登場する。1つはゲームに慣れるためのトレーニングダンジョン。内部構造は固定化されており、カンオケ男による解説付きで進行していく。クリアするごとに初級、中級、上級と内容もランクアップしていくのだが、1度クリアした難易度のダンジョンには再挑戦できない仕組みとなっている。

もう1つは本編クリア後に追加される、最下層が地下100階の特殊ダンジョンだ。さまざまな特別ルールの設定や高レベルの異形の出現など、その難易度は非常に高い。

神経塔を含めたこれら3種類のダンジョンは、下の表で示しているようにそれぞれ特徴が異なる。とくに重要なものが、トレーニングダンジョンと特殊ダンジョンはクリアするとパラメータや所持アイテムを引き継げるため、次回はより有利な状態で神経塔へ挑むことが可能な点。ただし、クリア後に神経塔へ向かう前に再度これらのダンジョンへ挑戦することはできない（死亡時は再挑戦が可能）。神経塔をクリアするのが難しい場合は、まずこれらのダンジョンで準備を整えてから挑むと、クリアが楽になるだろう。

各ダンジョンの特徴一覧

要素	神経塔	トレーニングダンジョン	特殊ダンジョン
フロア数	ストーリー進行によって5～40階に変化	地下7階	地下100階
構造	入るたびに変化	常に固定	入るたびに変化
パラメータ	クリアor死亡でリセット	クリアすれば引き継ぐ	クリアすれば引き継ぐ
所持アイテム	クリアor死亡でリセット	クリアすれば持ち出せる	クリアすれば持ち出せる
覚醒データ	クリアor死亡でセーブ可能	セーブ不可能	セーブ不可能
クリア直後の再プレイ	可能	不可能※1	不可能※1
結晶出現率	通常	2倍	2倍

※1 死亡時は可能

各リストの登録条件

タイトルメニューの「OPTION」から見ることができる各リストは、ゲーム中に特定の条件を満たすことで埋まっていく。その条件をまとめたのが右の表だ。なかには、「NEW GAME」から数回やり直さないと登録できないものも含まれているため、コンプリートには相当の根気を要する。

各リストの登録条件一覧

リスト	登録条件	詳細ページ
EVENT LIST	特定のイベントを見る	P85
ITEM LIST	アイテムを物の者に渡すか、感覚球で転送する	P62
SCENE LIST	特定のタイミングでキャラクターと会話する	P85
BAROQUE LIST	条件となる特定の行動を行ってクリアor死亡	P88
CHARACTER LIST	キャラクターと会話する、異形を倒す、バロック屋に結晶を渡す	P89

セーブデータの取り扱い

本作には2種類のセーブデータが用意されており、それぞれに特徴がある。これを理解しておかないと、せっかくの努力が無に帰す可能性もあるので要注意だ。

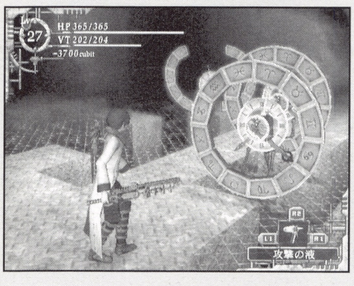
もっとも気をつけたいのは、「覚醒データ」は何度ロードしても消えないのに対して、「中断データ」はロード後に消去されてしまう点だ。再度「中断データ」をセーブするには、ロード後のフロアに設置されたポートまで行く必要があるため、それまでは決してリセットを行わないようにしよう。

覚醒データと中断データの特徴

データの種類	特徴
覚醒データ	各種設定や、各リスト、ゲームの進行度を記録したデータ。神経塔クリアか死亡時にセーブできる。ロードするとLV1、所持品なしで外界から再開。何度ロードしても消えない
中断データ	ダンジョン内の途中経過を記録したデータ。下層に向かうポートに入ったときにのみセーブが可能。ロードすると前の状態を引き継いで再開できるが、中断データは消えてしまう

本編クリア後の展開

ストーリーを進展させ、本編をクリアするとスタッフロールが流れてエンディングを迎える。だが、『バロック』はここで終わりではない。カンオケ男が用意した7つの特殊ダンジョンに挑戦可能となるほか、本作で新たに追加されたオリジナルシナリオも展開していく。そこには、これまでとは比較にならないほど強力な新異形も登場。やり込みという意味では、本編をクリアしてからがこのゲームの“本番”といえる。



⬅本作で追加された後日談シナリオには、ボス的存在の異形が出現。その強さは圧倒的。

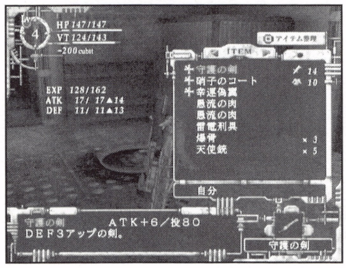
主人公のステータス

画面から読みとることができるのは、じつは主人公が持つステータスのほんの一部にすぎない。隠されているステータスや成長の仕組みがわかれば、本当の実力を計りながら、より堅実に戦うことが可能になるだろう

各ステータスの意味

主人公に設定されているステータスのうち、アイテム画面上に表示されるのは下の表の7項目。なかでも必ず覚えておきたいのは、HPとVTの関係だ。HPはVTが残っている限り、少しずつ回復していく。一方のVTは常に減少し続け、これがゼロになると、今度はHPが減りはじめる。つまりHPを維持するためには、VTが必要不可欠なのだ。

また、7項目のなかで「自分」だけは特殊な部類に入る。これは主人公の状態を表し、ここにカーソルを合わせると、寄生虫や焼印、ステータス異常などの情報を確認できる。



⬅ATKやDEFは隠しパラメータに大きく影響されるため、あくまでも表面上のパラメータとしてとらえておこう。

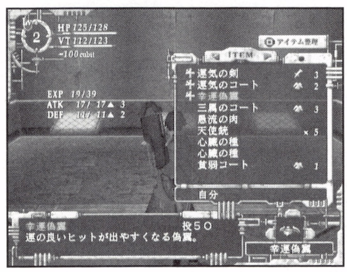
アイテム画面で確認可能なステータス一覧

ステータス	説明
LV	主人公の成長度合いを示すパラメータ。レベルアップするごとに、最大HPなども上昇する
HP	異形の攻撃に耐えるための体力。この数値がゼロになると死亡となる。VTが残っている間は、2秒間に1ずつ回復する
VT	生命を維持するための活力。この数値がゼロになるとHPが減りはじめる。通常時は3秒間に1ずつ減少していく

ステータス	説明
ATK	攻撃力の高さを示すパラメータ。異形に与えるダメージ量に影響する
DEF	防御力の高さを示すパラメータ。異形から受けるダメージ量に影響する
EXP	主に異形を倒すことで得られる経験値。一定量がたまるとレベルアップする
自分	主人公の状態を表す。プレイ回数や押した焼印、寄生している寄生虫、ステータス異常などが表示される

隠されたステータス

本作では、アイテム画面で確認できない隠されたステータスが6種類も存在しており、ダンジョンを攻略するうえでこれらが大きく影響してくる。とくに裏ATKと裏DEFはレベルアップによって成長するものを示し、異形との戦いにおける影響力は多大である。各ステータスに設定された値が実際の攻撃時においてどのように影響するかは、P46の「ダメージ等の計算式」を参考にしよう。



⬅裏ATKと裏DEF以外は、アイテムでの強化が可能。運はクリティカルの発生率にかかわるので優先したい。

隠されたステータス一覧

ステータス	説明
裏ATK	画面上には表示されない攻撃力。初期値は26で、レベルアップ時に1ずつ上昇する
裏DEF	画面上には表示されない防御力。初期値は14で、レベルアップ時に1ずつ上昇する
運	運のよさを表し、クリティカルの発生率に関係する。初期値は14となっている
属性防御値	属性攻撃に対する耐性。属性には炎、氷、雷の3種類が存在。初期値はそれぞれ3、4、5となっている

ステータス	説明
方向防御値	攻撃を受けた方向に対応する防御力。前、横、後の3方向に分かれており、初期値はそれぞれ128、120、112となっている
ステータス異常耐性値	ステータス異常を引き起こす攻撃を受けた際、ステータス異常の発生の判定にかかわる。主人公の初期値は0なので、該当する攻撃を受けると100%の確率でステータス異常になる

弟と兄で異なる初期パラメータ

第2章では創造維持神と融合してクリアするたびに、主人公の覚醒状態が弟と兄とに入れ替わり、パラメータも変化する(P76参照)。イベントのなかには兄弟で異なる内容が用意されているものも多く、それらをすべて見るには注意が必要となる。なお、第3章に入ると、以降は主人公が弟に固定される。

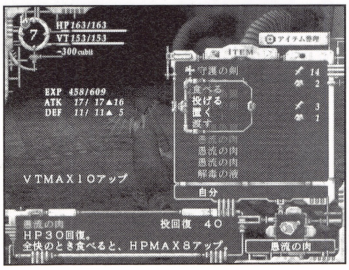
リスト登録されるイベントで兄弟による変化があるもの

場所	イベント	発生条件
神経塔・最下層	リインカーネーションの結晶	神経塔の最下層で創造維持神を天使銃で撃つ
神経塔・最下層	20320514の心臓	神経塔の最下層で創造維持神と融合する
外界・研究所	ぼく/きみ	外界の研究所に初めて入る

ステータスの成長と強化

各ステータスの成長と強化の方法を下の表にまとめたので、まずは確認してもらいたい。主人公は異形を倒すことでEXPを獲得しレベルアップしていくが、それによって成長する項目は驚くほど少ないことがわかる。多くのステータスは、アイテムを使用しなければ強化できないのだ。

レベルアップだけに頼らずダンジョンをスムーズに進むためには、積極的にアイテムを使い主人公を強化していく必要がある。心臓や肉は回復よりも、できるだけ最大値を上げるために使用したり、寄生虫や焼印は惜しまずに、拾ったらすぐに使用するくらいがいいだろう。偽翼はいくつかの種類を所持しておき、状況や異形のステータス異常を引き起こす攻撃に合わせて使い分けるのが得策といえる。アイテムを惜しんで死亡してしまうような行動は避けよう。



⬅ステータスの強化方法を覚えて、アイテムを惜しむことなくつぎ込もう。それがクリアへの近道だ。

レベルアップに必要なEXPの計算方法

レベルアップに必要なEXP＝次のLV×（次のLV×3）

各ステータスの成長と強化方法一覧

ステータス	レベルアップ	アイテム
最大HP	ランダムで2〜8上昇	全快時に肉を食べると上昇する（「焼肉」を除く）ほか、一部の装備アイテムや寄生虫でも強化可能
最大VT	―	全快時に心臓を食べると上昇する（「焼け心臓」を除く）ほか、一部の装備アイテムや寄生虫でも強化可能
ATK	―	剣のほかにも一部のコートや偽翼、注入液や寄生虫で強化可能
DEF	―	コートのほかにも一部の剣や偽翼、注入液や寄生虫で強化可能

ステータス	レベルアップ	アイテム
裏ATK	1ずつ上昇	―
裏DEF	1ずつ上昇	―
運	―	一部の装備アイテムや寄生虫のほか、「エロ印」で強化可能
属性防御値	―	一部の装備アイテムや「守骨」で強化可能
方向防御値	強化不可	
ステータス異常耐性値	―	一部の装備アイテムや寄生虫で強化可能

バロックリストによる成長

ゲーム内で特定の行動を行うと獲得できるバロック。これは主人公に与えられる称号のようなものである。

獲得したバロックはバロックリストに登録されるのだが、じつはこのリストを埋めることでも主人公は成長していくのだ。各バロックには、下の表で示した5つのステータスカテゴリーに対して数値が割り振られており、獲得するたびに蓄積され、それに応じて各パラメータも上昇する仕組みになっている。各ステータスカテゴリーの最大累積値は255となっており、この数値に対して現在値の割合により、パラメータの上昇量が決まる。そのため、バロックを1つ獲得しただけでは微々たる成長にすぎず、効果を実感しにくい。だが、5〜6つのバロックを登録する頃には、VTが減少する速さなどから影響を感じやすくなるだろう。



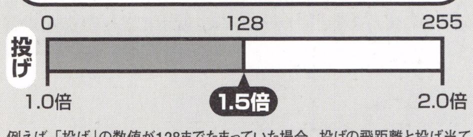
⬅バロックリストによる成長は神経塔のクリアかゲームオーバーではリセットされない。登録するほど、主人公は強くなっていく。

バロックリストによる成長の仕組み

❶ 獲得したバロックに設定されている数値を合計する

▼

❷ 最大累積値（255）に対する現在値の割合によって、パラメータの成長度が決まる



例えば、「投げ」の数値が128までたまっていた場合、投げの飛距離と投げ当てによるダメージ量が約1.5倍になる

バロックリストで成長するステータスとその最大成長度一覧

カテゴリー	成長ステータス		最大成長度（必要値）
速度	移動速度		1.5倍（255）
	攻撃速度		1.2倍（255）
運	与クリティカル率		2.0倍（255）
	被クリティカル率		0.5倍（255）
攻撃	連続攻撃回数	剣攻撃	＋1回（96）
		格闘攻撃	＋1回（70）、＋2回（140）
	与えるダメージ量		1.5倍（255）

カテゴリー	成長ステータス	最大成長度（必要値）
投げ	投げ飛距離	2.0倍（255）
	投げ当てダメージ量	2.0倍（255）
治癒	HP回復時間	0.5倍（255）
	VT減少時間	2.0倍（255）
	肉によるHP回復量	2.0倍（255）
	心臓によるVT回復量	2.0倍（255）
	受けるダメージ量	0.75倍（255）

アイテムの種類と使用方法

数多くのアイテムが登場する本作では、その使い方が重要な意味を持つ。各アイテムをいかにして使いこなし、最下層を目指すか。ここで基本となる知識を身につけ、神経塔の攻略に役立ててもらいたい

多彩なアイテムを使いこなす

ダンジョンを効率よく攻略していくためには、アイテムをどれだけ有効に活用できるかがポイントとなる。まずはそれぞれの特徴と基本的な扱い方を把握して、どんな状況で使うべきなのかを迷わないように確認しておこう。

各アイテムのなかには通常の利用方法以外に、投げ当て時に効果が発生するものも存在する。基本的に異形にアイテムを投げ当てるとダメージを与えるほか、主人公が使ったときと同じ効果を異形に及ぼすものが多い。



⬅主人公が所持できるアイテムは20種類。これらを使いこなせるかどうかが、ダンジョン攻略の決め手となる。

カテゴリー別アイテムの特徴



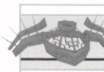
剣

装備することでATKが上昇して、異形に与えるダメージが増す。威力が大きく攻撃範囲も広いが、攻撃速度の遅い両手剣、攻撃速度が速く連続攻撃回数も多いが、威力は小さい二刀流、そしてバランス型の片手剣の3タイプがある。また、装備することで、ATK以外のステータスまでが強化される特殊な剣も存在する。



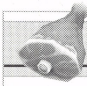
コート

装備するとDEFが上昇して、異形から受けるダメージを軽減してくれる。DEF以外にも、HPやVTの最大値を上げたり、運や属性防御値を強化するといった、特殊な効果を持つコートが多く存在する。また、異形に投げ当てた場合は、ダメージを与えることも可能。



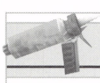
偽翼

獲得EXPを増加させたり、VTが減少する速度を遅くしたりと、補助的な効果を与えてくれるうえ、投げ当てにも利用可能。なかでもステータス異常を回避する偽翼は、ゲームをスムーズに進めるために欠かせないアイテムとなる。状況に応じて、効果の異なる複数の偽翼を使い分けながらダンジョンを進むのが理想的だ。



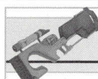
肉

食べるとHPが回復し、HP全快時はHPの最大値を上昇させることができる。火が通った「焼肉」は、HPが全回復するものの、VTが50減少してしまううえ、最大値上昇の効果もないため扱いに注意が必要。なお、肉を投げ当てた場合は異形のHPを回復させてしまうので控えよう。



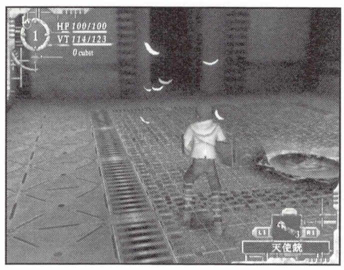
注入液

主人公に注入することで、HPやVT、ステータス異常を回復したり、ATKやDEFを上昇させることなどができる。投げ当てた場合は、ダメージの代わりに注入時と同様の効果を異形に与えるものが多い。例外として、ステータス異常を回復する注入液を投げ当てた場合は、逆に異形にステータス異常の効果を及ぼすことができる。



天使銃

上級天使から渡される銃で、どんな異形も一撃で倒してしまうほどの威力を持つ。強力な異形に対する切り札的な存在だが、第3章ではこれを撃っているとストーリーが進展しなくなるため、使用する際は注意が必要である。

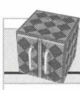


⬅あらゆる異形を一撃で葬り去るが、倒したあとに「結晶の欠片」やアイテムが出現しなくなってしまう。



心臓

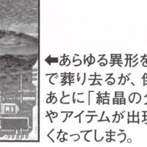
食べるとVTが回復し、全快時ならVTの最大値が上昇する。ただし「焼け心臓」は、VTが全回復する代わりにHPが現在値の半分となるうえ、最大値上昇の効果も持たない。ちなみに、投げ当てでは異形にダメージを与えられる。



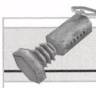
箱

開けると何かアイテムが入っていることが多く、中身は箱の種類によってある程度決まっている。見つけしだい開けてしまって問題ないが、まれに爆発して主人公がダメージを受ける場合もあり、その際は中身も手に入らない。また、投げ当てたときに爆発することもある。

結晶の欠片について



異形を倒すと高い確率で出現する「結晶の欠片」。これを拾うと、VT(ライアの場合のみHP)が回復する。回復量は異形によって異なる。



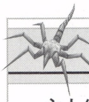
焼印

主人公に押すと、さまざまな特殊効果を与えてくれる。一度に押せるのは1種類のみで、「消去印」などで効果を消さなければ押し直すことができない代わりに、有益な効果を持つものが多い。また、投げ当ても可能で比較的、異形に与えるダメージが高いものがそろっている。



文様

地面に置き、踏むことで効果が発生するトラップ式のアイテムで、表向きか裏向きかにより効果が異なる。落ちている文様は「文判印」を主人公に押していない限り、踏むまでどんな効果なのか調べられないため、自分で設置した文様以外は、不用意に踏まないこと。なお、異形に投げ当てても命中せずに地面に落ちる。また、落ちた際に表裏のどちらを向くかはランダムで決まる。



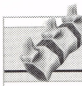
寄生虫

主人公の身体のほか、装備アイテムに寄生させて、ステータスの強化などの効果を得られる。寄生虫同士を寄生させた複合寄生虫の場合、2匹の持つ効果を同時に発生させることも可能。すでに寄生虫がいる対象に寄生を行った場合は、元の寄生虫が「虫の死骸」となり、その効果は失われる。



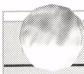
刑具

処すことで周囲の異形にダメージやステータス異常を与える。同時に複数の異形へと効果を及ぼすことが可能なため、種類によっては極めて強力な攻撃手段となる。危機に陥った際の切り札として、常に1個は所持しておきたい。なお、投げ当てしても処したときと同様の効果が発生する。



骨

食べると主人公に、投げ当てると異形に効果を及ぼす。その種類は単純にダメージを与えるものから、ステータス異常を及ぼすもの、一定時間無敵になるものなど、多種多様であある。なお、骨だけは同じ種類をまとめて最大99個まで所持が可能。また、地面に置こうとして投げると、必ず壊れてしまう点に要注意。壊さずに手放すには、コマンドから「置く」を選択する必要がある。



結晶

単体で使うことは不可能で、異形に投げ当てることで、ダメージを与えるくらいにしか利用できない。だが、「結晶の剣」があれば、融合させて特殊効果を持つ剣に変化させることができる。また、外界にいるバロック屋へ結晶を渡すと、1個につき1回だけバロックを引き出してくれる。

寄生虫の基本ルール

複合寄生虫は、寄生された側がベースとなる　カッコ内は寄生対象

炎虫（剣or自分） 寄→ 毒虫（コートor自分） → 毒炎虫（コートor自分）

寄生虫によって効果を発生できる対象は異なる　カッコ内は寄生対象

自分：○毒虫 ○炎虫 ← 寄 毒炎虫（コートor自分） 寄 → 剣：○毒虫 ×炎虫

2種以上の寄生はできない　カッコ内は「虫の死骸」になった寄生虫

氷虫 寄→ 毒炎虫 → 毒氷虫 ＋ 虫の死骸（炎虫）

例外として、攻撃力・防御力・体力・活力の4種類は、同種に限り無制限に寄生できる　カッコ内は効果を表す

攻虫（ATK+10） 寄→ 攻虫（ATK+10） → 攻虫（ATK+20）

攻虫（ATK+10） 寄→ 攻守虫（ATK+10 DEF+10） → 攻守虫（ATK+20 DEF+10）

攻虫（ATK+10） 寄→ 炎攻虫（炎攻撃 ATK+10） → 炎攻虫（炎攻撃 ATK+20）

※すでに自分へと寄生させている場合は不可能

結晶と結晶の剣の関係

「結晶の剣」に融合させると、特殊な効果の剣へと変化する

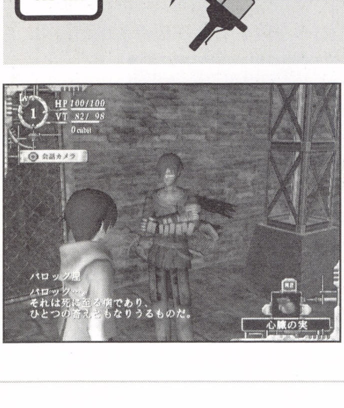
コリエルの結晶 融→ 結晶の剣 → コリエルの剣

新たな結晶を融合させると、以前の結晶は手元に戻る

首の者の結晶 融→ コリエルの剣 → 首の者の剣 ＋ コリエルの結晶

注入液や寄生虫、焼印で強化した効果は、新たな結晶を融合させるたびにリセットされる

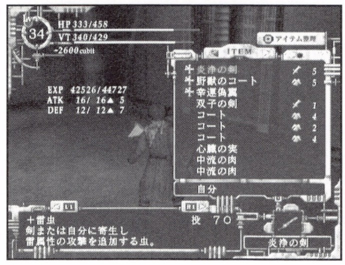
コリエルの結晶 融→ 結晶の剣 ATK▲6 炎虫 防腐 俺印 → コリエルの剣 ATK▲2



⬅結晶からバロック屋に引き出してもらったバロックは、キャラクターリストに登録されていく。

アイテムの状態

拾ったアイテムの具体的な効果がわからない、あるいは腐っていた、はたまた本来の効果より劣っていた……。本作をプレイするうえで、これらの現象はよく起こりうることである。そこで、アイテムの状態を知り、それを使ったらどうなるのか、どうしたら元に戻せるのかを、ここで解説しておこう。なお、名前が判明していないアイテムは、堅実に進む場合は使用しないことをオススメする。異形に投げ当てる場合も、アイテムによっては異形に有利に働く可能性があるため、よく考えてから行うようにしたい。



←アイテムに寄生虫や焼印などが施されている場合は、L1ボタンで確認できる。「粘着印」を見逃さないように！

剣とコートの強化と劣化

剣やコートは特定のアイテムを使用することで、その効果を強化することが可能。逆に劣化して効果が落ちたものは、「希望の液」を注入するか、呪葬天使に渡すことで回復することができる。また「防腐の液」を主人公に注入すれば、注入時に所持している装備アイテムや心臓、肉などに防腐マークが付き、劣化や腐りを防止できるため、状況を見極め使用していこう。

なお、装備アイテムは入手した段階ですでに強化されていたり、逆に劣化している場合がある。P61からのアイテムデータを参考に、強化or劣化状態を判断しよう。

強化と劣化の判別

基本パラメータ



入手時のパラメータ



○…防腐効果がつくと、アイコンに＋マークが表示される

強化状態 ＝ 基本パラメータ ＜ 入手時のパラメータ

劣化状態 ＝ 基本パラメータ ＞入手時のパラメータ

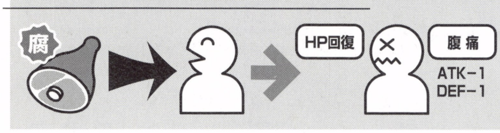
心臓や肉の腐りと焼き

腐った心臓や肉でも食べるとHPとVTは回復し、全快時であれば最大値も上昇するが、食べるたびに腹痛になってしまうため、ATKとDEFがそれぞれ1ずつ低下してしまう。腹痛は時間の経過では回復しないので、耐性か回復手段がない場合は、腐ったものには手を出さないでおこう。なお、腐りは劣化と同じように、呪葬天使に渡すことで回復させることが可能だ。

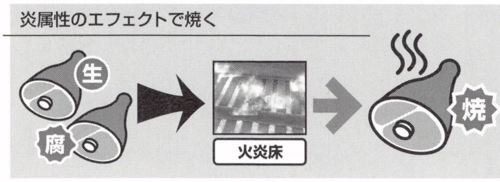
また、心臓と肉は、「大爆文様」や火炎床など炎属性のエフェクトにさらすことで「焼け心臓」と「焼肉」に変化する(腐っている場合も同様)。さらに、呪葬天使に投げ当てることで焼くことも可能なので、状況に応じて活用するといいだろう。

腐ったアイテムの効果と焼く方法例

腐ったアイテムを食べると腹痛になる

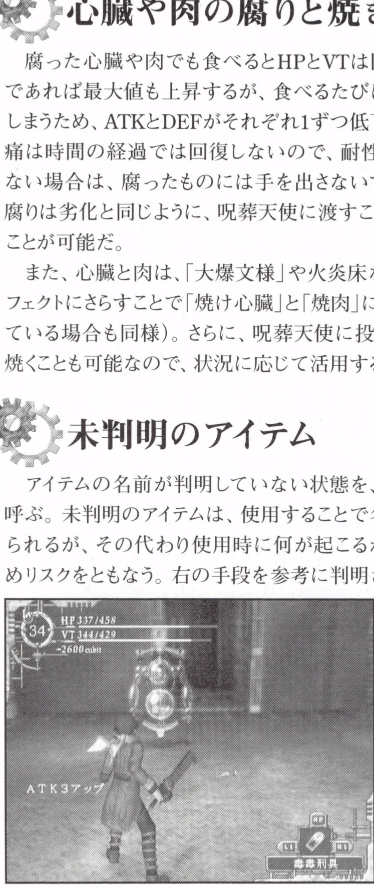


炎属性のエフェクトで焼く



未判明のアイテム

アイテムの名前が判明していない状態を、未判明状態と呼ぶ。未判明のアイテムは、使用することで名前を判明させられるが、その代わり使用時に何が起こるかわからないためリスクをともなう。右の手段を参考に判明させよう。



←無闇に投げ当てるのも危険。異形が強化されたり無敵になって、ピンチを招くことも。

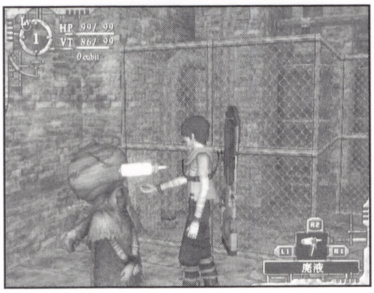
未判明アイテムを判明させる手段



感覚球を通じて物の者にアイテムを転送する

神経塔では、所持するアイテムはクリアするか死亡するとすべて消えるため、継続して使うことができない。有用なアイテムを蓄え、次のプレイでも使うためには、感覚球と物の者の利用が非常に有効だ。

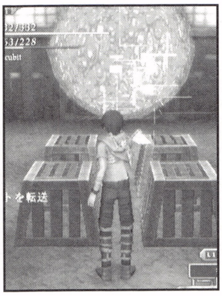
感覚球とは神経塔の内部にある球体のオブジェクトを指し、数フロアおきに設置されている。そこへアイテムを投げ入れると外界へ転送され、物の者が回収する。彼の頭袋に収められたアイテムはプレイ回数を重ねても消滅しないので、継続して利用することができるのだ。アイテムを引き出すときは、物の者を攻撃すればOK。ただし、感覚球1つにつき、1個のアイテムしか転送できない。なお、物の者が保管できるアイテムの数は、アイテムリストを埋めることによって徐々に増えていく。名前が赤く表示されるアイテムは、リストに登録済みのものなので、登録状況の確認に活用しよう。



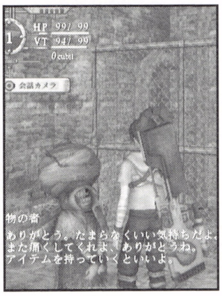
⬅感覚球を介さず、物の者に直接アイテムを渡して保管させることもできる。引き出す際は攻撃すればよい。

感覚球と物の者の関係

神経塔で感覚球にアイテムを投げ入れると…



物の者がアイテムを保管しておいてくれる



アイテムリスト登録数と物の者のキャパシティ

アイテムリスト登録数	物の者の保管可能数
初期	5個
10種類以上	10個
25種類以上	15個
50種類以上	20個
100種類以上	25個
150種類以上	30個
175種類以上	35個
200種類以上	40個
全種類	50個

呪葬天使によるアイテム合成

天秤のような格好をした呪葬天使は、神経塔の特定のフロアに出現する。呪葬天使にアイテムを渡すと、掲載した以下のようなルールで別のアイテムに交換、または合成してくれる。呪葬天使の出現フロアは、P47を参照しよう。



⬅必要なアイテムになるまで、繰り返し合成しよう。ちなみに攻撃すると浄化できるが、別のフロアでは復活するので安心だ。

アイテム変化一覧

渡したアイテム	返ってくるアイテム
劣化した剣・コート	基本パラメータに戻す
腐った心臓or肉	正常に戻す
正常な心臓or肉	焼け心臓or焼肉
コリエルの結晶	革命の液
首の者の結晶	心臓の種
袋の者の結晶	吸収刑具
リトルの結晶	天使銃（本編クリアまで）
角女の結晶	判明骨
箱の者の結晶	箱（種類はランダム）
金の骨×1 or 銀の骨×3	玩具の箱

アイテム合成一覧

アイテムA	アイテムB	合成後アイテム
焼け心臓	焼け心臓	心臓（種類はランダム）
焼肉	焼肉	肉（種類はランダム）
回復の液A	回復の液D	回復の液AD
回復の液AD	回復の液AD	回復の液DX
攻撃の液	防具の液	攻防の液
炎虫	剣（種類問わず）	炎浄の剣
氷虫	剣（種類問わず）	氷結の剣
雷虫	剣（種類問わず）	雷鳴の剣
炎虫	コート（種類問わず）	耐炎のコート
氷虫	コート（種類問わず）	耐氷のコート

アイテムA	アイテムB	合成後アイテム
雷虫	コート（種類問わず）	耐雷のコート
古い剣	アイテム（種類問わず）	剣（そのフロアに落ちている可能性があるもの）
古いコート	アイテム（種類問わず）	コート（そのフロアに落ちている可能性があるもの）
からの箱	装備アイテム（種類問わず）	無防備の箱
からの箱	箱（種類問わず）	箱の箱
からの箱	文様（種類問わず）	文様の箱
その他の組み合わせ		ランダム（そのフロアに落ちている可能性があるもの）

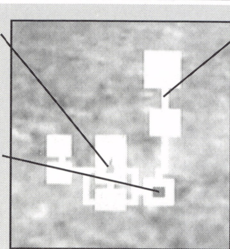
神経塔の内部構成

ストーリーの主な舞台となる神経塔は、入るたびに構造が変化するダンジョン。主人公を拒むようにさまざまなギミックが待ちうけており、不用意に先へ進むことができない。そんな複雑で怪奇な神経塔の内部を紹介しよう

ダンジョンのマップについて

ダンジョンを探索中にSELECTボタンを押すと、ダンジョン内の2Dマップが表示される。新しいフロアに到着した直後は、主人公のいる最初の部屋しか表示されないが、通路や別の部屋へ移動していくうちに、その道程が自動マッピングされる。ただし、効率よく探索するにはマップに頼り切るのではなく、部屋や通路の配置からフロアの全体像を推測することも大切だ。

2Dマップの見方



赤い三角
主人公の現在位置と向きを表す。三角形そのものが主人公を示し、鋭角にとがっている方向を向いている

青い四角
下層へと降りるためのポートがある位置を示す。各フロアに必ず1つずつ存在している

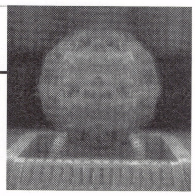
通路
部屋と部屋をつなぐ通路。同じフロア内でも、低い場所を通っている通路は青色で、高い場所を通っている通路は緑色で表示される。色の違いから高低差を読みとれば、フロアをスムーズに探索しやすい

登場する数多くのギミック

神経塔と特殊ダンジョンの内部には、感覚球やトラップなどといった、さまざまなギミックが設置されている。トラップは主人公にとってやっかいな存在だが、事前にその効果や対処法を把握しておけば、異形を罠にかけるなど活用することが可能になる。ここでは、各ギミックについての基礎知識を身につけてもらいたい。

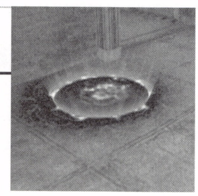
感覚球

アイテムを投げ入れると、外界へ転送してくれる装置。転送先では物の者が拾って保管しておいてくれる。感覚球で送れるアイテムは、1つにつき1個と決まっている。



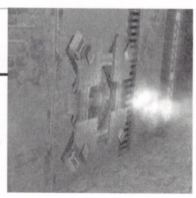
ポート

下のフロアへと降りるためのポート。各フロアに1つずつ設置されており、一方通行のため上に昇ることはできない。ここでのみ中断データをセーブできる。



スチーム噴出口

一定のリズムで高温のスチームを噴き出し、開閉型と土管型がある。スチームに触れている間は、軽微ながらもダメージを受け続けてしまうので近づかないこと。



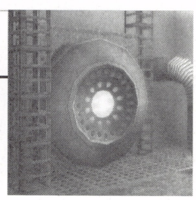
浄化壁

攻撃すると浄化できる壁。表示されるマップと部屋の形が違うと感じたときは、たいていこの壁が原因である。なお、壁の向こうに必ずアイテムなどがあるとは限らない。



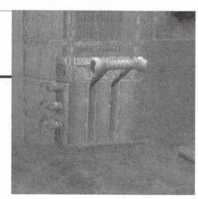
砲台

同じ部屋内にある緑色の床を踏むと、砲弾を発射する。砲弾には炎と氷の2種類があり、それぞれ当たるとダメージを受ける。狙って異形に当てることも可能。



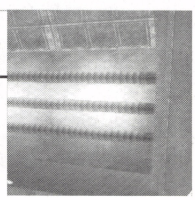
レバースイッチ

壁に設置されており、攻撃するとオン・オフが切り替わる。作動させると部屋の仕切りが開いたり、下層フロアのマップが変化したりと、ダンジョン内に影響を与える。



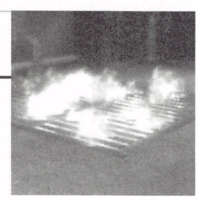
火炎炉

レバースイッチで作動するギミックで、壁が高熱化し、触れると炎属性のダメージを受ける。これが発動していると、氷結したフロアが溶けた状態に変化する。

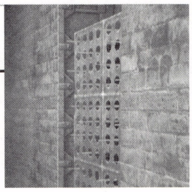


火炎床

一定の間隔で炎を噴き出す床。炎に触れると、炎属性のダメージを受ける。異形を誘い込んでダメージを与えたり、心臓や肉を置いて焼くこともできる。



鉄針壁／鉄針床



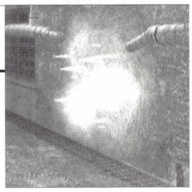
浅いフロアから登場する機会が多いギミック。緑色の床を踏むと、壁や床に空いた無数の穴から、鋼鉄の針が突き出しダメージを与える。針は一定時間で元に戻る。

毒液／錯乱液



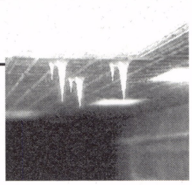
水たまりに見えるが、触れるとステータス異常に陥ってしまう。緑色が毒液、紫色が錯乱液である。もちろん異形にも効果があり、とくに錯乱液は利用価値が高い。

氷針壁



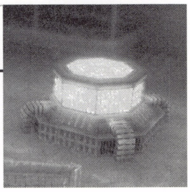
壁から先端が鋭くとがった氷の針が突き出ており、触れると氷属性のダメージを受ける。気をつけていれば、よほどのことがない限り、まずひっかからないだろう。

落氷柱



主人公や異形が下を通過すると、天井から巨大なツララが落ち、当たると氷属性のダメージを受ける。落下場所は、しずくが落ちて濡れているためわかりやすい。

爆炎機／爆水機



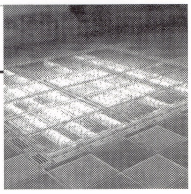
緑色の床を踏むと、部屋の中心にある機械から炎や水が勢いよく噴き出す。爆炎機にはカンオケ男の作ったバージョンもあり、そちらのほうがやや高い攻撃力を持つ。

シャッター



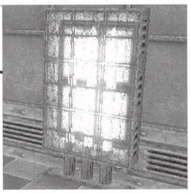
部屋を寸断するように設置されているシャッター。浄化壁と同じく、攻撃すると開けることができる。なかには攻撃しても、すぐ閉まってしまうものも存在する。

感電床



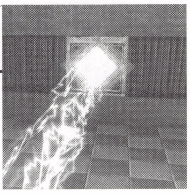
電気を放出している床。火炎床と違い、上を歩けば常に雷属性のダメージを受ける。周囲に迂回路が用意されている場合が多いため、2Dマップなどを確認しよう。

放電装置



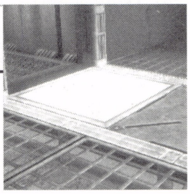
緑色の床を踏んだ際に、壁の装置から電気が放出され、触れると雷属性のダメージを受ける。異形にも効果があるが、放電は一定時間で収まるため当てづらい。

電気巡回装置



放電装置が常に発動した状態で、部屋の中をゆっくりと動く。受けるダメージが低いので、無視して突っ切るのも有効。特殊ダンジョンにのみ登場するギミック。

転送床

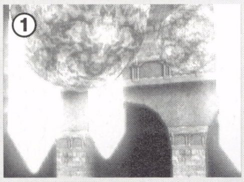


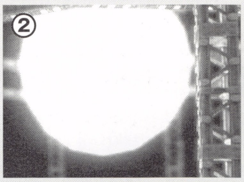
黄色い床を踏むと、強制的に別の部屋へと転送させられてしまう。転送先には異形が待ちぶせており、すべて倒さないと部屋から出ることができない。

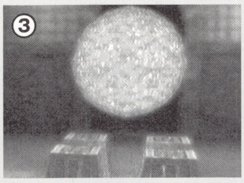
感覚球のバリエーション

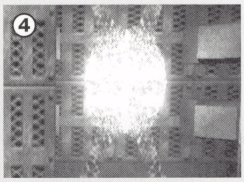
神経塔内に登場する感覚球は、さまざまな色と形をしている。なかにはそれと気づきにくいものもあるので、全バリエーションを紹介しておこう。ちなみに、外界の神経塔入口付近にも2つ存在している。

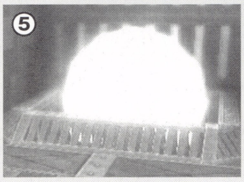
①地下2階・イライザの部屋
②地下4階・アリスの部屋
③地下16、20、30、35階
④地下12階・天導天使の部屋
⑤地下28、31階
⑥地下15階・イライザの部屋
⑦地下9、12、22、26、38階、最下層手前
⑧最下層手前・上級天使の感覚球

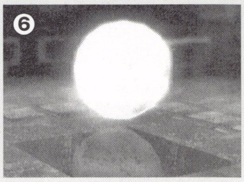


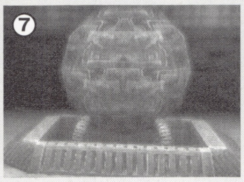














戦闘にかかわるシステム

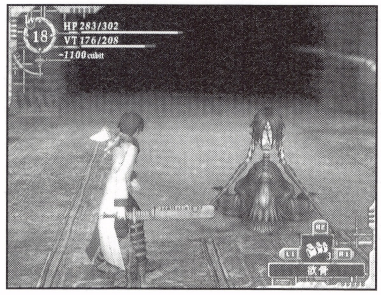
異形の巣窟であるダンジョンでは、先に進むほど強力な異形が待っている。最下層へと到達するために、ここで主人公がとれるアクションの基本や、ステータス異常への対処法などを確認しておこう

アクションとその特性を知る

移動や攻撃といった主人公のアクションには、複数の操作方法が用意されている。操作方法それぞれに特性が異なり、使い分けることでよりスムーズにダンジョンを探索できるようになる。まずは操作に慣れて、すべてのアクションを覚えることから始めよう。基本が身についてきたら、自然と戦い方の幅が広がっていくだろう。

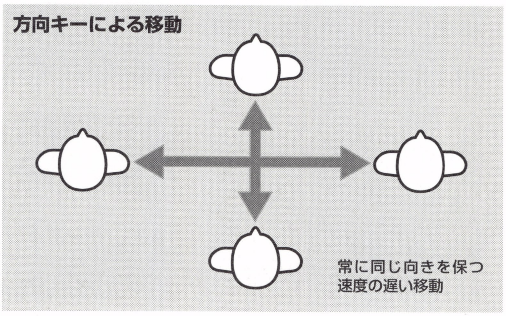
移動

通常の移動は、左スティックを倒すだけなので、とくに難しいことはない。アイテムを投げ当てる際などに、ちょっとした向きのズレを修正したい場合は、方向キーで行える平行移動を使うと同じ方向を向いたまま、ゆっくりとした速度で動くことができるため便利。L2ボタンによるターゲットロックを行いつつ左スティックを倒すと、主人公はロック中の異形を正面にとらえたまま歩行速度で移動する。攻撃を確実に当てるために必須となる操作だ。

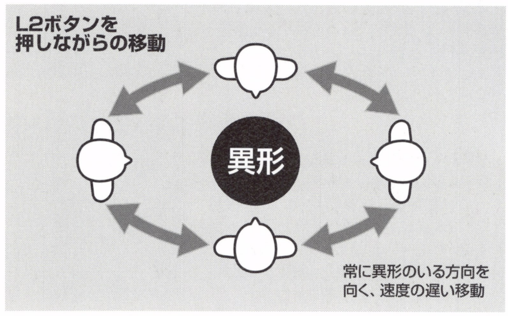


⬅ターゲットロック中は移動速度こそ遅いが、異形の方向を向いたまま移動できる。

平行移動



ターゲットロック時



攻撃

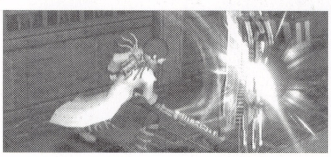
攻撃アクションは剣のタイプによって大きく変化する。右の表は各タイプの特性をまとめたもので、記号は◎>○>△>×の順にその性能が優れていることを表している。これを参考にプレイスタイルにあった剣を選ぼう。

剣のタイプと攻撃アクションの特性一覧

タイプ	威力	速度	範囲	連続攻撃
素手	×	◎	×	2〜4回
片手剣	○	○	○	3〜5回
両手剣	◎	×	◎	2〜4回
二刀流	△	◎	△	4〜6回

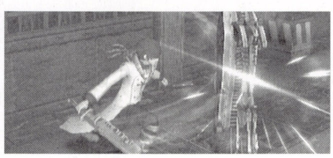
3つの攻撃方法

□ 通常攻撃（連続攻撃）



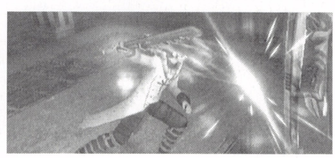
素早い動作で繰り出す攻撃。□ボタンを連続して押すことにより、連続攻撃を行う。途中で×ボタンを押せば、特殊攻撃につなげることも可能。なお、連続攻撃の最後は、特殊攻撃と同じく異形をひるませる効果がある。

× 特殊攻撃



通常攻撃に比べて剣の振りは遅く単発でしか使えないが、攻撃範囲がやや広く、当てると異形をひるませて攻撃モーションを中断させる効果を持つ。なお、与えるダメージ量は通常攻撃と変わらない。

□長押し タメ攻撃



ダメージが高く、吹き飛ばしの効果を持つ。□ボタンを押している時間が1秒経過するごとに、トータル攻撃力（P46参照）が5％ずつ上昇する。最大で5秒間（1.25倍）タメることができるが、途中で特定の攻撃を受けると中断される。

投げ

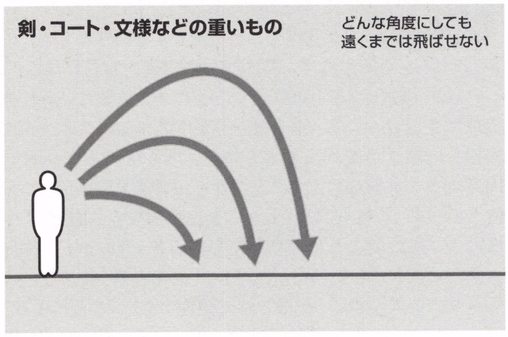
R2ボタンを押すと、画面右下のスロットに表示されているアイテム(R1ボタンまたはL1ボタンで切り替え可能)を、主人公の正面に向かって投げつける。R2ボタンを押し続けている間は、緑色のガイドラインが表示され、左スティックで操作して投げる方向や角度を自由に選ぶことが可能。その際に⊗ボタンを押せば、投げ動作をキャンセルすることもできる。なお、アイテム画面からコマンドを選択して投げることも可能だが、こちらは主人公が現在向いている方向にしか投げられない。

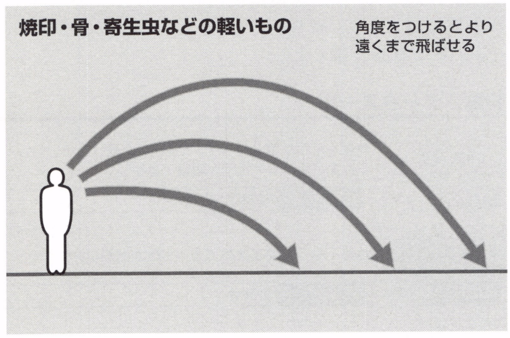
飛距離はアイテムごとにほぼ決まっているが、角度を斜め上に向ければ多少飛距離を伸ばすことができる。遠距離から先制攻撃する際には骨や焼印などの軽いもの、近距離で大きなダメージを狙う際には剣や結晶などの重いものと、状況によって投げるアイテムを使い分けよう。

各アイテムカテゴリーの飛距離一覧

アイテム	飛距離	アイテム	飛距離
天使銃	超短	注入液	中
剣	短	焼印	長
コート	超短	刑具	中
偽翼	中	文様	短
心臓	中	骨	超長
肉	中	寄生虫	長
箱	中	結晶	短

アイテムの重さと投げによる飛距離





ステータス異常

HPが徐々に減っていく毒や、あらゆる動作が遅くなってしまう脱力など、行動に支障をきたすステータス異常には7つの種類がある。対策としては、異形が使うステータス異常を引き起こす効果を持つ攻撃などに備えて、それを回避する特殊効果を持った偽翼やコートを装備しておくのがベスト。回避できなかった場合は対応する注入液で、すみやかに回復しよう。周囲に異形がいなければ、時間の経過による回復を待ってもいいだろう。ただし、腹痛だけは対応するアイテムを使うまで回復しないため、腐った心臓や肉は極力食べないこと。未判明アイテムの使用も可能な限り避けたい。

ステータス異常でもっとも怖いのは、異形と接近した場面での錯乱だ。回復手段がなければ、とにかくL2ボタンを押しながら通常攻撃を出し続けよう。ターゲットロックは錯乱中も有効なので、攻撃さえ出ればピンチを切り抜けやすい。



⬅主人公と同じように異形もステータス異常にかかる。アイテムやギミックなどを活用しよう。



➡主人公が欲情してしまったら、床に映る影で欲情美人の正体を冷静に判別しよう。

ステータス異常一覧

名称	効果	継続時間	回復アイテム
毒	2秒間ごとにHPが3ずつ減少していく	30秒	解毒の液、特効の液、希望の液
脱力	移動、攻撃、投げなど、すべての行動速度が遅くなる	20秒	活気の液、滋養の液、特効の液、希望の液
欲情	異形やアイテム、キャラクターなど、すべてが欲情美人に見えてしまう	85秒	冷静の液、眼球の液、特効の液、希望の液
錯乱	操作通りに動かなくなる(通常攻撃は1/2の確率で可能、タメ攻撃と特殊攻撃は不可、アイテムの使用と投げは可能)	15秒	冷静の液、特効の液、希望の液
まひ	移動することができなくなり、連続攻撃もできなくなる(回転、通常攻撃、特殊攻撃、タメ攻撃、投げは可能)	10秒	解毒の液、特効の液、希望の液
暗黒	視界が極端に悪化し、遠くが見えなくなる	50秒	眼球の液、特効の液、希望の液
腹痛	ATKとDEFが1ずつ低下する	—	回復の液(A、D、AD、DX)、特効の液、希望の液

特殊なステータス

特定のアイテムを使用することで発生する特殊なステータス。これらを活用すれば、ダンジョンの探索が容易になる。

とくに「無敵印」や「無敵骨」で発生する無敵は、あらゆる攻撃を受けつけなくなるばかりか、すべてのステータス異常を回避する優れた効果を持つ。例えば腐った心臓や肉を食べても腹痛になることがなく、HPやVTを回復できる。さらに、未判明のアイテムでも比較的安全に使用できるので、複数個まとめて所持している未判明の骨を判明させたいときにも便利だ。ただし、「退化の液」によるレベルダウンや、「粘着印」が押された装備アイテムなどによる、主人公にステータス異常耐性値が設定されていない不利な効果に対しては、無力なことに注意。右の表を参考に、それらの効果を把握しよう。

無敵では回避できない不利な効果

- 「堕天の剣」装備中の攻撃によるHP減少
- 「頑固のコート」、「頑固偽翼」の装備はずし不能
- 「焼け心臓」、「焼肉」によるHP・VT減少
- 「両刃の箱」によるHP減少
- 「弱力の液」、「弱化の液」による装備劣化
- 「退化の液」によるレベルダウン
- 「廃液」によるHP減少
- 「粘着印」による装備はずし不能
- 「飛翔文様」、「歩加骨」によるワープ
- 「古化文様」による装備劣化
- 「食料文様」によるアイテム変化
- 「散乱文様」によるアイテム散乱
- 「消失文様」によるアイテム消失
- 「消印文様」による焼印消滅

特殊ステータス一覧

ステータス	効果	継続時間	発動アイテム
無敵	攻撃をすべて寄せつけず、ダメージを受けない。また全ステータス異常を回避できる	15秒	無敵印、無敵骨
経験値倍化	異形を倒した際に獲得できるEXPが2倍になる	60秒	経験骨
属性防御値上昇	炎、氷、雷の各属性攻撃に対する属性防御値が3上昇する	80秒	守骨
耳栓	あらゆる音を遮断する。ハナニップやヨハンナ・キョンの音を使った錯乱の効果を回避できる	60秒	耳栓骨
火吹き	主人公の正面に向かって炎を噴射する。触れた異形に対して炎属性のダメージを与える	15秒	火吹き印、銀の骨

ダメージ等の計算式

異形に与えるダメージは、右の計算式によって算出される。式にある「ランダム値」とは、攻撃のたびに決められた範囲内から無作為に抽出される数値のことである。なお、投げ当ての場合は、トータル攻撃力にアイテムの投げダメージがそのまま代入され、攻撃方向による補正とクリティカルが発生することはない。



←飛び道具には、投げ当てと同じく攻撃方向による補正とクリティカル発生がない。

ステータス異常の発生判定

① 攻撃による発生判定

攻撃に付随するステータス異常の発生率から判定

② ステータス異常の発生判定

ステータス異常発生：10－ステータス異常耐性値＞ランダム値（0～9）のとき

ダメージ計算式

① トータル攻撃力・トータル防御力の算出

トータル攻撃力＝ATK＋装備アイテムの効果＋裏ATK
トータル防御力＝DEF＋装備アイテムの効果＋裏DEF

② 剣の効果による補正

例）「歪んだ剣」の効果が発生：トータル攻撃力×4

③ クリティカルの判定と補正

クリティカル判定：運※＞ランダム値（0～255）のとき
クリティカル補正：トータル攻撃力×1.5

※ 主人公の運にアイテムで強化された値を足したもの

④ 攻撃方向による補正

トータル攻撃力×{1＋(128－方向防御値※)÷128}

※ 攻撃した方向により正面、側面、背面のいずれかを適用

⑤ ダメージ値の算出

ダメージ値＝トータル攻撃力－トータル防御力

⑥ 属性によるダメージ補正

最終ダメージ量＝ダメージ値＋ダメージ値×(7－属性防御値※)÷10

※ 攻撃の属性が複数ある場合は、該当するなかでもっとも数値が低い属性防御値が適用される

TECHNIQUE

基本テクニック

ここではダンジョン攻略に役立つ基本的なテクニックについて紹介していく。神経塔だけでなく、クリア後に挑戦できる特殊ダンジョンに通用するテクニックも掲載しているので、しっかりと理解しておこう

最下層に到達するために

ただ闇雲に突き進むだけでは、ダンジョンの最下層に到達するのは難しい。さまざまな状況に対処できるように所持するアイテムを選び、異形との戦い方を工夫することで生存率を高めることができるのだ。ここで紹介するオススメのアイテムやその使用法、戦闘テクニックなどを参考にして、最下層を目指そう。

所持しておきたいアイテム

アイテムの最大所持数(20個)はすぐに一杯になりやすいので、アイテムを拾うたびに必要のないアイテムは捨てて、役に立つアイテムを厳選していくことが重要となる。ここで紹介しているのは、それぞれのカテゴリーごとに1～2個は常に所持しておきたいアイテムだ。

全回復系アイテム

減少したHPとVT、ステータス異常を回復するアイテムは必需品。マイナス効果はあるが、「焼け心臓」と「焼肉」は手に入れやすいのでオススメだ。

- 希望の液 ・滋養の液 ・心臓の実 ・賢流の肉
- 焼け心臓 ・焼肉 ・特効の液

緊急回避系アイテム

最下層に近づくにつれて強力な異形も出現するようになる。ピンチのときのために、目の前の異形を一撃で倒す、またはその場から逃げられるアイテムを準備しよう。

- 心臓刑具 ・腐肉刑具 ・腐肉骨
- 死骨 ・歩加骨 ・再階骨

判明系アイテム

未判明アイテムは、捨てるに捨てられないまま最大所持数を圧迫しがちなので、これらのアイテムは重要度が高い。とくに「判明虫」はブルガー小から集めやすい。

- 判明印 ・判明の液 ・判明骨 ・判明虫

HP・VTの最大値を上げよう

回復量の少ない「心臓の種」、「愚流の肉」、「中流の肉」は、HP・VTが全快のときに食べて、両パラメータの最大値を上げるためになるべく使いたい。VTは時間経過で徐々に減ってしまうため、VT回復系のアイテムはある程度まで数を集めておき、「焼け心臓」などでVTを全回復させたときにまとめて食べると、効率よく最大値を上昇させることができる。

心臓・肉を落とす異形

アイテム名	異形名
心臓の種	ジェィイロムA、グリロA
愚流の肉	ムーン小、グルーA
中流の肉	ブルガーA

不要なアイテムは呪葬天使へ

呪葬天使が出現する可能性のあるフロアが近い状況なら、ほかの役に立つアイテムに交換してもらうために、不要なアイテムも捨てずに所持しておくといい。とくに同じ骨は複数個をまとめて所持できるため、アイテムの所持数を圧迫せずにたくさんのアイテムとのが見込める。交換で狙いたいアイテムは心臓や肉。左で紹介したテクニックで、HP・VTの最大値を上昇させるために使おう。

呪葬天使が出現する神経塔のフロア

地下3階／地下5階／地下10階／地下16階※／地下25階／地下28階／地下35階

※最下層が地下17階のときは出現しない

物の者のアイテム保管可能数を増やそう

アイテム保管可能数が少ないと、貴重なアイテムを拾っても転送できない状況が多々ありうる。また、P51で解説するアイテム増殖法も、アイテム保管可能数が少ないと実行するのが難しい。そのため、ゲームの序盤はアイテム保管可能数を増やすことをオススメする。まずは15個保管できようになることを目標にしよう。

比較的効率がいいのは、道程に感覚球が3つある地下4階まで進み、アイテムを転送したらわざと死亡するプレイを繰り返す方法。また、3つのトレーニングダンジョンには合計19種類ものアイテムが落ちているので、これを利用するのもいい。また、「玩具の箱」を外界で開ける方法も有効だ。登録されていないアイテムが手に入るまで覚醒データのロードを繰り返そう。

トレーニングダンジョンで入手できるアイテム

初級: 浄化の剣、皮のコート、心臓の実
中級: 愚流の肉、追尾骨、歩加骨、無敵骨、爆骨、まひ骨、毒骨、石骨
上級: 経験骨、体液骨、解毒の液、冷静の液、回復の液AD、からの箱、運虫

危険な未判明アイテム

数あるアイテムのなかには、使用した瞬間に瀕死の状態に陥るなどの危険な効果を持つものがある。なかでも大切に強化してきた装備アイテムを、一瞬にして失う可能性のある「消失文様」や「食料文様」、「寄生の箱」はとくに危険だ。そのため、未判明アイテムを使用するときは、細心の注意が必要となる。アイテムのカテゴリーごとにある程度の対処は可能なので、右記を参考にして使用するか、あるいは捨てるのかを判断しよう。

危険なアイテム

・消失文様　・食料文様　・寄生の箱　・空腹の箱
・死骨　・革命の液　・革命刑具

カテゴリー別未判明アイテムの対処法

●剣・コート・偽翼
「粘着印」が押されているとはずせなくなる可能性があるので、すでに優秀な装備アイテムを装備しているなら、はずしておくのが無難。

●注入液・焼印・寄生虫
所持するだけで不利になるものはない。また、アイテムや主人公を強化する効果のものが多いので、判明するまで所持しておきたい。

●心臓・肉
腐っている可能性があるが、「腹痛虫」などで腹痛対策ができているなら食べて問題ない。「焼け心臓」や「焼肉」にするのも有効だ。

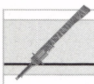
●骨・刑具
ステータス異常の対策があるなら大きく不利になることはないので、どんどん使用していい。ただし、「革命刑具」だけは警戒しよう。

●箱
「寄生の箱」が何よりも危険。拾ったらすぐ開けるか捨てるかしよう。爆発の可能性もあるので、HPが多いときに開けたい。

●文様
「消失文様」や「食料文様」だけでなく、裏になっている文様にも危険なものがあるので、見つけても絶対に踏まないように。

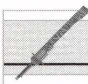
オススメの装備アイテム

レベルによる成長とは違い、装備アイテムは装備した瞬間に主人公を強化できるため、強力な剣やコート、偽翼を装備して臨めばダンジョンの攻略はかなり楽になる。ここで紹介しているのは、数ある装備アイテムのなかでもトップクラスの効果を誇るものばかりだ。これらをダンジョンで見つけたら優先的に感覚球で転送し、クリア後の特殊ダンジョンや強力な異形との戦いに備えて、大事に強化していきたい。ちなみに、「幸運偽翼」以外は貴重で入手しにくいアイテムばかりだが、「三属の剣」は作業天使のイベント（詳細はP92参照）を進めていけば必ず入手できる。



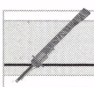
三属の剣（片手剣）

炎、氷、雷の3つの属性を兼ね備えた剣。すべての異形に対して弱点の属性で攻撃できるので、確実に大きなダメージを与えられる。「流星流星虫」を寄生させれば、これ以上ないほど万能の剣となる。



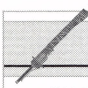
吸収の剣（片手剣）

与えたダメージぶんのHPを異形から吸収するので、回復系アイテムの所持数を抑えられる。またHPを150吸収するごとに進化してATKが上昇していくので、強化するのが簡単というメリットも持つ。



爆裂の剣（両手剣）

両手剣のなかで唯一、属性（炎）を持っている。そこに「氷雷虫（雷氷虫）」を寄生させれば「三属の剣」と同様に全属性を兼ね備え、かつ両手剣の持ち味である広範囲への攻撃が可能な優秀な剣となる。



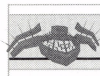
恋人の剣（二刀流）

「結晶の剣」に「恋人の結晶」を融合させた剣で、ときおり異形をまひさせる効果を持つ。元々の攻撃速度が速いので、属性を付与する寄生虫を寄生させてダメージアップを図るのがオススメの強化法だ。



歪んだコート

腹痛と錯乱以外のステータス異常を回避するという、コートのなかでも突出して優秀な性能を誇る。「腹痛乱虫（乱腹痛虫）」を寄生させれば、すべてのステータス異常を回避できるので、どんな異形とも安心して戦える。



幸運偽翼

クリティカルが発生しやすくなる偽翼で、どの装備アイテムと組み合わせても相性がいい。「歪んだコート」を装備していて、ステータス異常対策が万全ならば、装備する偽翼はこれで決まりといっても過言ではない。

簡単に登録できるバロック

バロックリストによる成長は、ダンジョンをクリアしたり死亡してしまってもリセットされないため、序盤のうちから積極的に登録しても無駄にならない。また、覚醒データを消去しても、それ以前に登録したバロックはそのままなので、「NEW GAME」で始めてもバロックリストによって成長した能力は引き継がれる。

タイトルメニューの「OPTION」から見ることができる各種リストのコンプリートを目指すのなら、2周目や3周目のゲームを見据えて、簡単に登録条件を満たせるバロックを1周目のうちになるべく登録しておくことをオススメする。

登録しやすいバロックと登録方法

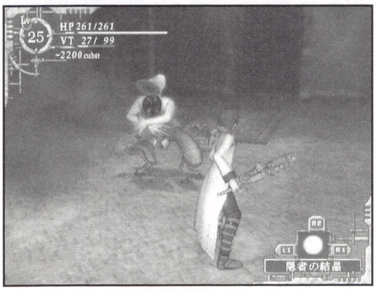
バロック名	登録条件	登録しやすい方法
鍛錬家	第2章以降の神経塔で素振りを500回以上連続して行う	神経塔1階で異形をすべて倒したあと、素振りし続ける
偏執狂	同じアイテムを20個所持する	上級トレーニングダンジョンで「体液骨」を大量に入手し、1個ずつに分ける（P51参照）
自爆家	「爆骨」を食べて死亡する	中級トレーニングダンジョンで「爆骨」を食べて死亡する
無想	外界で何もせずに死亡する	方向キーやボタンを一切入力せずに死亡するまで待つ
油断、そして死	レベル2以上のときに外界で異形に倒される	外界でムーン小を倒してレベルアップし、そのあとで倒される

戦闘を有利に運ぶために

行動パターンは異形ごとに異なるが、特殊攻撃で異形の行動を封じつつ倒すというのは、どの異形にも通じる戦いの基本だ。ほかにも下に挙げたポイントに加えて、ここで紹介する戦闘テクニックをマスターし、より深いフロアに出現する強力な異形との戦いに備えよう。

戦闘を有利に運ぶ3つのポイント

- レベルはフロア数＋3以上を維持する
- 特殊攻撃をメインにして戦う
- 異形の攻撃モーションを覚える

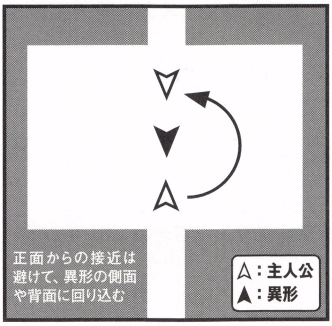


⬅スキの大きい攻撃を出した瞬間が攻撃のチャンス。異形の攻撃モーションを見極めよう。

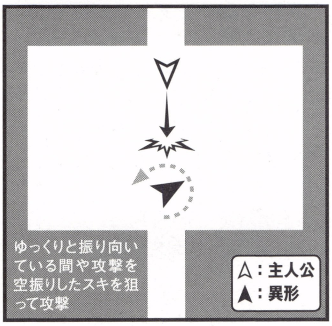
側面や背面に回り込む

異形の旋回速度の遅さを利用したテクニック。背面に回り込むように移動すると、異形はゆっくりとしかこちらに振り向けない。その間に特殊攻撃や通常攻撃で攻撃する、という流れを一連のパターンとして繰り返せば、異形から攻撃を受けにくくなる。また、回り込むことで異形がスキの大きな攻撃を空振りすることもあるので、見逃さず連続攻撃を最後まで決めよう。

異形の背面に回り込む



異形のスキを攻撃



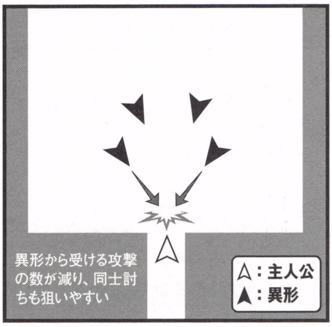
通路に誘導して戦う

複数の異形を同時に相手する場合、部屋の中央で戦うと集中攻撃を受けやすいので非常に危険。そこで異形が複数いる場合は、いったん通路まで逃げよう。そうすることで異形に囲まれなくなるため、比較的安全に戦うことができる。ただし、ライアなど主人公との間にほかの異形がいても攻撃が届く異形も存在するため、そういった異形は先に倒しておきたい。

部屋の中央で戦うと……



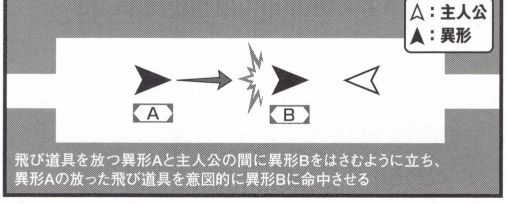
通路に誘導して戦うと……



同士討ちさせる

下図のように、異形が一直線上に並ぶようにして戦うことで、意図的に異形の放つ飛び道具をほかの異形に当てさせることができる。飛び道具の当たった異形はダメージを受けるうえに、ひるんでスキもできるため倒しやすくなる。上で紹介した通路に逃げるテクニックとあわせて、積極的に狙っていこう。

異形の放つ飛び道具で同士討ちを狙う



ステータス異常に備える

異形のステータス異常を引き起こす攻撃への対策として、それを回避するアイテムを準備しておきたい。「乱虫」を寄生させた「歪んだコート」があればベストだが、なければ「耐毒偽翼」、「冷静偽翼」、「眼球偽翼」を所持しておき、出現する異形にあわせて偽翼を装備し直して戦うといい。

ステータス異常を引き起こす攻撃を持つ異形

種類	異形名
まひ	ニクリとニクラ、ハングワンズ
錯乱	ヨハンナ・キョン、ハナニップ、ジェイイロム、オル・ハガヌース、マナス
毒	フェストゥム、カトー、ハングワンズ、コクトーヘッド、ペリソマタ
暗黒	ブルガー、アリエス、サン
欲情	ライア、ハングワンズ、タブラ・スマラグディナ
脱力	ライア、サン、コクトーヘッド

応用テクニック

ここからはアイテムを使った応用的なテクニックを紹介していく。非常に難易度の高い特殊ダンジョンを攻略するうえで欠かせないテクニックもあるので、本作を極めるのなら必ず目を通してほしい

効果的なアイテムの組み合わせ

単体で使うよりも複数同時に使うことで、より大きな相乗効果を狙えるアイテムの組み合わせがある。下で紹介しているのは、そのなかでもとくにオススメの組み合わせだ。また、ここで紹介するもの以外にも、面白い効果を発揮する組み合わせがある。アイテムの効果をしっかり理解し、いろいろなパターンを試してみよう。

●集束刑具＋経験骨＋～刑具

異形を集めたあとに部屋全体に効果のある刑具でまとめて倒し、EXPも大量に獲得する組み合わせ。EXPは獲得できないが、「心臓刑具」や「腐肉刑具」なども有効だ。

組み合わせると強力な刑具

- ・大爆刑具　・吹雪刑具
- ・腐敗刑具　・雷電刑具
- ・心臓刑具　・腐肉刑具

●エロ印＋欲骨

欲情になると攻撃速度と運が上昇する「エロ印」の効果を利用し、わざと「欲骨」を食べて主人公を強化するという荒技。

●死骨＋革命の液or革命刑具

「死骨」を食べたあと「革命の液」か「革命刑具」を使ってHPを回復する。「革命刑具」の場合は、同時に異形を瀕死に追い込める。

●開福印＋追加の箱

地面に置いた「追加の箱」を拾って開けると「追加の箱」を入手できることを利用し、「開福印」で無限にHPとVTを回復できる。

●食料文様＋不要なアイテム

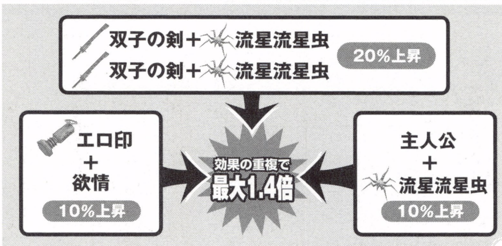
必要なアイテムを地面に置いてから「食料文様」を踏めば、不要なアイテムだけを心臓や肉に変えることができるので便利だ。

アイテムの効果の重複

同じ種類の効果を持つアイテムを同時に使用すると、その効果は重複する。効果の重複の仕方には、右に挙げる3つのパターンがある。

アイテムごとに効果が判定されるパターンは、判定回数が増えるため発生する機会が増える。効果が乗算されるパターンは有利な効果だけでなく、「成長の剣」と「成長のコート」のように不利な効果も乗算されるので気をつけよう。効果が加算されるパターンでは、装備したり寄生させるほど、効果の数値が上乗せされる。

アイテムの効果を重複させて攻撃速度を上げた例



アイテムごとに効果が判定されるパターン

例）波動が発生する確率

波動の剣（20%での確率で発生）▶
波動印（未発動時に判定を行い、25%の確率で発生）

●このパターンに含まれるそのほかのアイテムの組み合わせ例
攻撃範囲が広がる確率：首の者の剣or三叉の剣or剣の剣＋三叉印

効果が乗算されるパターン

例）獲得EXPの減少量

成長の剣（EXP1／4）×成長のコート（EXP1／2）＝EXP1／8

●このパターンに含まれるそのほかのアイテムの組み合わせ例
HPの回復速度：治癒印＋試練の箱
VTの減少速度：失楽のコート＋持久偽翼or硝子偽翼＋持久印

効果が加算されるパターン

例）攻撃速度の上昇

流星虫（攻撃速度5%上昇）＋エロ印（攻撃速度10%上昇※）＝攻撃速度15%上昇

※欲情時のみ

●このパターンに含まれるそのほかのアイテムの組み合わせ例
運：運気の剣or落運の剣or硝子の剣＋運気のコートor
落運のコート＋幸運偽翼＋運虫＋エロ印

はずせなくなったアイテムをはずすテクニック

装備アイテムには、一度装備してしまうとはずせなくなってしまうものがある。より強力な装備アイテムを拾っても、装備し直せないのは困った状況だ。そんなときは装備中のアイテムに「羽根虫」を寄生させるか、「粘着印」を「消去印」で消すといい。また、グリロに盗ませたり、「食料文様」で心臓や肉に変化させるのも、意外な方法だが有効である。はずれなくなった装備アイテム以外を地面に置けば、確実に盗ませたり変化させることが可能だ。

装備するとはずせなくなるアイテム

- ・粘着印の押された装備アイテム
- ・頑固のコート　・頑固偽翼

アイテムの増殖法

ここでは「分裂印」と「追加の箱」を使ってアイテムを増殖させる方法を紹介する。この方法を使えば、短時間で装備アイテムを限界まで強化することも可能だ。

ともにアイテムを増やす効果のある「分裂印」と「追加の箱」だが、右記のようにそれぞれの特徴が異なるため、目的に応じて使い分けるといいだろう。これら2つのアイテムの詳しい活用法は下で解説する。

分裂印の特徴

- 1個でたくさんのアイテムを増やすことができる
- アイテムの強化状態、骨の個数までは複製できない

追加の箱の特徴

- 1個につきアイテム1個しか増やせない
- アイテムの強化状態、骨の個数まで複製できる

まず分裂印を入手する

「追加の箱」は一度開けるとなくなってしまうのに対し、「分裂印」は2個あれば繰り返し使え、さらに「追加の箱」でさえいくつでも増やすことが可能だ。そのため何度もアイテムを増殖させるなら、まず「分裂印」の入手が目標となる。「分裂印」は地下22階以降でも10／256という低確率でしか出現しないので、入手するのはひと苦労だが地道に探すだけの価値がある。なお、「分裂印」を手に入れたら、繰り返し使えるように、「追加の箱」を使って2個以上に増やす方法が有効だ。

分裂印を使ったアイテム増殖法

方法は単純で、「分裂印」を押してダンジョンを進めばよいだけだが、お目当てのアイテムを確実に増やすためには、それ以外のアイテムは一切所持しない必要がある。当然、主人公は非常に弱い状態になるため、早めに切り上げるのが賢明だ。感覚球が道程に3つある神経塔地下4階までを、何度も行き来すると効率がよいだろう。

感覚球のあるフロア

地下2階×2／地下4階／地下9階／地下12階×2※1／地下15階※1／地下16階※2／地下20階／地下22階／地下26階／地下28階※1／地下30階※2／地下31階／地下35階／地下38階／地下39階×2

※1 イベント発生後のみ　※2 上級天使がいるときは2個

アイテム増殖の手順

1.「分裂印」を物の者が2個以上保管している状況をつくる
▼
2.「分裂印」を押して、増やしたいアイテムだけを所持して神経塔へ
▼
3.地下2階で増やしたアイテムを2個転送する
▼
4.地下4階で増やしたアイテムを1個転送して死亡する

分裂印を使ったアイテム増殖法のポイント

- 常に2個以上の「分裂印」を保管しておく
- 増やしたいアイテム以外は捨てる（拾わない）

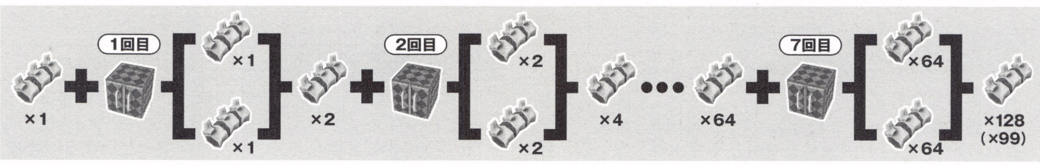
追加の箱を使ったアイテム増殖法

「追加の箱」は骨の個数を増やしたり、寄生虫の強化状態を上げるのに向いている。「追加の箱」が7個あれば、増やしたい骨や寄生虫が1個（＋1）の状況から、99個（＋99）にすることが可能だ。また、増やした骨は◻ボタンの整理で、寄生虫なら寄生で1個にまとめたあと必ず地面に置き、拾い直してから「追加の箱」を使うように。ちなみに「追加の箱」を確実に入手するには、箱の者に交換してもらえるまで何度も箱を渡す方法がオススメだ。

追加の箱を使ったアイテム増殖法のポイント

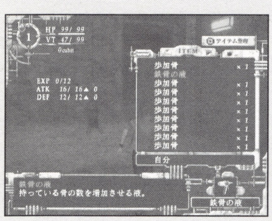
- 増やしたいアイテムは地面に置いたあと拾い直す
- 骨の個数または寄生虫の強化状態を最大にするには7個必要

アイテム増殖の手順



鉄骨の液を使って効率的に骨を増やす方法

増やしたいアイテムが骨であれば「鉄骨の液」でも増やすことが可能。ただし、効率よく増やすには準備が必要だ。複数の骨が1個にまとまっている状態では、1回注入しても1～2個しか増えないので、まずはまとまっている骨をバラバラに分ける必要がある。方法は、物の者と心読みの者以外のキャラクターに向かって骨を投げ、投げ返してきた骨を受けとればいい。骨を19個所持している状況なら、1回で19～38個増やせる。



⬅ダンジョンを素早く攻略するときに便利な「歩加骨」も、この方法を使えば効率よく数を増やせる。

特殊ダンジョン攻略

第4章をクリア後に挑戦できる7種類の特殊ダンジョン。そこに出現する異形はこれまでとは比べものにならないほど手強い。このページを参考に、万全の対策をとって最下層である地下100階を目指そう!

各ダンジョンの特徴を把握して挑む

特殊ダンジョンは7つ存在するが、どれもフロアの数や出現する異形は同じ。しかし、ダンジョンを選択できる条件やダンジョン内の性質がそれぞれ異なるため、それぞれに難易度が大きく変化する。各ダンジョンの特徴を把握して、必要な準備を整えてから挑戦しよう。

特殊ダンジョンの特徴

- **最下層はいずれも地下100階**
- **出現する異形は同じ**
- **選択条件やダンジョン内のそれぞれ特徴が異なる**

地獄ダンジョン

どのアイテムでも持ち込める神経塔のスケールアップ版のようなダンジョン。特殊ダンジョンのなかは、難易度が一番低いといえる。強力な異形に備えて、+99まで強化した装備アイテムを準備して挑もう。

- **選択条件**:なし
- **ダンジョンの特徴**:神経塔と同じ条件
- **準備しておきたいアイテム**:強化した装備アイテム

無防備ダンジョン

装備アイテムを持ち込めず、ダンジョン内にも装備アイテムが落ちていない。そこで、まずは「攻守虫+99」を作りそれを寄生してから挑もう。ほかのアイテムは通常どおりに落ちているので、とくに問題はないはずだ。

- **選択条件**:装備アイテムを所持していない
- **ダンジョンの特徴**:装備アイテムが落ちていない
- **準備しておきたいアイテム**:攻守虫+99

腐敗ダンジョン

このダンジョン内で入手できる心臓や肉は、すべて腐っている状態なので、主人公やコートに「腹痛虫」を寄生させることが必須となる。それ以外は地獄ダンジョンと変わらないので、強化した装備アイテムを用意しておくといい。

- **選択条件**:なし
- **ダンジョンの特徴**:心臓や肉が常に腐っている
- **準備しておきたいアイテム**:強化した装備アイテム、腹痛虫

空腹ダンジョン

心臓が落ちていないので、いかにVTの減少を抑えるかが最大のカギ。こまめに異形を倒し、「結晶の欠片」を拾ってVTを回復させながら進もう。数少ないVT回復の手段として、各種骨、「革命の液」、「心臓刑具」、「食料文様」は貴重。

- **選択条件**:心臓・肉を所持していない
- **ダンジョンの特徴**:心臓・肉が落ちていない
- **準備しておきたいアイテム**:強化した装備アイテム、持久印、持久偽翼

質素ダンジョン

アイテムを持ち込めず、ダンジョン内でもアイテムを入手できないという究極の難易度を誇る。バロックリストで十分に成長させておかないと、クリアするのは困難。外界で肉を食べて、HPの最大値を上げておくのも重要だ。

- **選択条件**:アイテムを所持していない
- **ダンジョンの特徴**:「結晶の欠片」以外のアイテムを入手できない
- **準備しておきたいアイテム**:攻守虫+99、持久印

トラップダンジョン

刑具か文様しか入手できないが、アイテムを持ち込めるので難易度は低い。「心臓刑具」や「腐肉刑具」を入手できるため、HPとVTの回復にはさほど不自由はしないが、念のために「持久印」を押しておきたい。

- **選択条件**:なし
- **ダンジョンの特徴**:入手できるアイテムがすべて刑具か文様
- **準備しておきたいアイテム**:強化した装備アイテム、持久印

裏文様ダンジョン

アイテムを持ち込めるので、特殊ダンジョンのなかでは比較的クリアしやすい。ただし異形が落とすアイテムの半分が裏向きの文様なので、不用意に踏まないように注意。「文判印」があれば、文様を有効活用できる。

- **選択条件**:なし
- **ダンジョンの特徴**:すべての文様が裏になっている
- **準備しておきたいアイテム**:強化した装備アイテム、文判印

歩加骨を使った攻略法

「歩加骨」を食べると、ポートがある部屋にワープしやすい。すいすいフロアを降りていけるので、ダンジョンをクリアすることだけが目的なら究極のアイテムだといえる。少々ズルい手だが、99個の「歩加骨」を6~7つほど用意できれば、アイテムを持ち込める特殊ダンジョンをクリアするのは簡単だ。

ストーリーフローチャート

ゲーム中ではストーリー進行のヒントがストレートに表現されることはほとんどない。そのため、ときにプレイヤーが次に何をすればいいのか迷ってしまう場合がある。そんなときは、このフローチャートでチェックしよう

第1章　スタート

イベントNo.1「意識シミュレート」

最下層：地下5階

- 最下層の創造維持神を天使銃で撃つ → **意識シミュレート成功**　イベントNo.2「意識シミュレート▲END」
- 外界か神経塔で死亡する → **意識シミュレート失敗**　イベントNo.3「意識シミュレート▼END」
- 外界の警備天使を100回攻撃して殺される → **意識シミュレート大失敗**　イベントNo.4「意識シミュレート▼▼END」

第1章　エンド

第2章　スタート

最下層：地下17階

外界で上級天使から天使銃を受けとる

イベントNo.5「聖域へ」

イライザから「綺麗な水」を探すように頼まれる

神経塔の地下2、15階でイライザと会い、「綺麗な水」を持ってくるように依頼される

イベントNo.7

「綺麗な水」（依頼の請け方によっては発生しない場合もある）

最下層で創造維持神と融合する

創造維持神の方向へ移動し続けると、融合することができる

イベントNo.10or11

「20320514の心臓▲右or左」

神経塔で「培養液」を入手し感覚球で外界へ送る

「培養液」は地下12階にある天導天使の部屋に落ちていることが多い（出現はランダム）

「培養液」を首の者に渡す

神経塔をクリアするか、死亡する

首の者が埋まっている

首の者を2回攻撃して浄化する

以降、首の者のいた場所には「首の者の結晶」が落ちているようになる

首の者に「心臓の種」を渡す

神経塔のクリアか死亡を3回繰り返す

外界に戻ると、1回目は首の者に花が咲いており、近くに「心臓の実」が1つ落ちている。2回目は「心臓の種」が3つ、3回目以降は「首の者の結晶」と「心臓の種」が1つずつ落ちている

P54へ続く

第1章での天使銃

第1章では天使銃を持たずに最下層へと到達した場合、通路上に天使銃が落ちている。天使銃を所持していてその残弾数が減っている場合は、最大数まで装填される。なお、最下層では弾数が減少しない。

トレーニングダンジョン開放

第2章がスタートすると、カンオケ男の後方にある穴からトレーニングダンジョンへと入れるようになる。初級、中級、上級と、それぞれ1度ずつしかクリアできないが、クリア後はレベルと入手アイテムを引き継いだまま外界に戻ることができる。なお、トレーニングダンジョンへのクリア直後のプレイはできない。

首の者と警備天使を埋める

リトルの培養にかかわっていた首の者は、「培養液」を渡すかイライザの依頼を受けるかのどちらかで、後悔から地中に埋まり生きることを放棄する。その後に残る「首の者の結晶」を警備天使に渡せば、影響されて彼も埋まり、研究所への道が開く。

最下層へ向かうには

上級天使が言うように「感覚球へ入る」には、感覚球の方向へ移動し続ける。

創造維持神を天使銃で撃つ

第2章で最下層に到達し、創造維持神を天使銃で撃った場合は、イベントNo.15または16の「リインカーネーションの結晶▲右or左」が発生する。

「右」と「左」とは？

そのイベントを起こした主人公が、弟か兄かによって内容が異なる場合は、イベントタイトルに「右」もしくは「左」と記入されている。「右」は弟を、「左」は兄を表す。

「首の者の結晶」と残る心臓

「心臓の種」を渡したあとでも、首の者を攻撃してストーリーを進めることは可能。この場合は浄化した時点で落ちていた種類と数の心臓が、それ以降も出現するようになる。

P53から

「首の者の結晶」を手に入れる

警備天使に「首の者の結晶」を渡す

神経塔をクリアするか死亡する

警備天使が埋まり研究所へと入れるようになる

研究所で「自分の結晶」を手に入れる

イベントNo.8or9「ぼく/きみ▲右or左」

地下15階でイライザに「自分の結晶」を渡す

イライザが新たな感覚球を生み出し、神経塔の最下層が地下23階になる

イベントNo.12（13）「新生する感覚球（凍）」
イベントNo.14「記憶」

→ **最下層：地下23階**

第2章　エンド

第3章　スタート

地下12階で天導天使と話す

天導天使の後ろにあった感覚球が利用可能になる

イベントNo.18「罪の告白」

天導天使に天使銃を渡す

そのプレイ中に天使銃を撃っていないことが条件。使用していた場合は、神経塔を1度クリアするか、死亡する必要がある

地下20階のリトル培養室で「リトルの結晶」を手に入れる

ここでも天使銃を撃っていないことが条件。神経塔の最下層が地下31階となる

イベントNo.19「痛みのかたち」

→ **最下層：地下31階**

地下28階でアリスに「リトルの結晶」を渡す

神経塔の最下層が地下40階になる

イベントNo.20「痛みとともに」

→ **最下層：地下40階**

第3章　エンド

研究所への立ち入り期間

「自分の結晶」を持っていないか、地下15階でイライザに「自分の結晶」を渡すまでは、警備天使の後ろから研究所に入ることができる。



⬆主人公は自らのクローンを浄化して、イライザが求める「自分の結晶」を手に入れる。

2種類の「新生する感覚球」

イベントの「新生する感覚球」は、地下3階のレバースイッチを動かし火炎炉を作動させていた場合に通常バージョン、作動させなければ凍結フロアバージョンとなる。



⬆「綺麗な水」を取り込んだイライザは、主人公が失った記憶を持つ感覚球を生み出す。

リトル培養室への進入条件

リトル培養室へと入るには、そのプレイで天使銃を使っていないことと、天導天使に天使銃を渡していることが条件となる。これはイライザに「自分の結晶」を渡す前にも実行可能となっている。

最下層で発生するイベント

第3章で最下層にたどりつき、創造維持神との融合を果たすと、イベントNo.17の「痛みを知らぬ者」が発生する。天使銃で撃った場合は第2章と同じ「リインカーネーションの結晶」となる。ただし、主人公が弟に固定されるため「右」しか見ることができない。

第4章　スタート

創造維持神と融合する
イベントNo.21「われらの主あらざる多重神格者よ」

第4章　エンド

クリア後シナリオ　スタート

神経塔の地下39階で上級天使と話す
地下27階に新異形のマナスが出現するようになる

マナスを倒す
最下層に創造維持神が再登場する

※以下は同時攻略可能

神経塔の地下39階で上級天使と話す
地下37階に新異形のタブラ・スマラグディナが出現するようになる

タブラ・スマラグディナを倒す
イライザの部屋にイライザが再登場する

最下層で創造維持神と話す
地下27階に新異形のペリソマタが出現するようになる

ペリソマタを倒す
リトル培養室にリトルが再登場する

最下層で創造維持神と話す

リトル培養室で「リトルの結晶」を手に入れる

「リトルの結晶」を所持して最下層へ到達する
新異形のマレフィキアと戦闘になる

マレフィキアを倒す
戦闘後、最下層へ

創造維持神に「リトルの結晶」を渡す
アリスの部屋にアリスが再登場する

4体の新異形が特殊ダンジョンで徘徊するようになる

第4章で創造維持神を撃つ

第4章において創造維持神を天使銃で撃つと、第3章と同じく「リインカーネーションの結晶▲右」が発生する。



⬆歪みのない世界を切望した上級天使の計画は、主人公の強い願いによって崩れ去る。

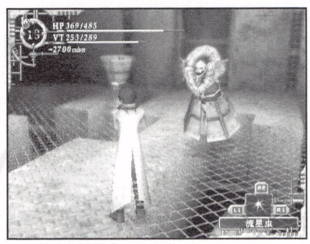
7種の特殊ダンジョン

カンオケ男の後ろから、以下の7種類の特殊ダンジョンへと入れるようになる。いずれも最下層は地下100階となっている。

- ・地獄ダンジョン
- ・無防備ダンジョン
- ・空腹ダンジョン
- ・トラップダンジョン
- ・腐敗ダンジョン
- ・質素ダンジョン
- ・裏文様ダンジョン

4体の新異形

本編クリア後に特定の条件を満たすと、神経塔に新たな異形が出現する。新異形にはいずれも専用の部屋が用意されており、転送床のギミックを踏まないと、そこへ入ることができない。また、新異形をすべて倒さない限り、専用の部屋から出ることはできない。マレフィキアの場合は地下39階から最下層に向かう途中で、専用フロアへ移動して戦闘となる。

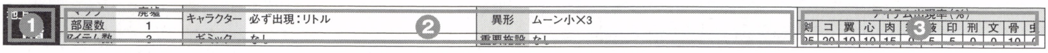


⬆3体同時に襲ってくる4種類の新異形には、意外にも「半減刑具」が効くので試してみよう。

フロアデータ

カテゴリーごとのアイテム出現率や感覚球の数など、各フロアの詳細なデータを掲載する。ダンジョンの攻略にはもちろん、リストに未登録の異形やキャラクターを探すときなど、さまざまな場面で活用してほしい

フロアデータの見方



❶**フロア**
フロアの階数を示す。ゲーム中に“cubit”と表示されるフロアの深さを表す数値を、“階”に換算して表記する(ー○cubit÷100＝地下○階。例外として0cubitは地上1階である)。AやBと記載されているものは、レバースイッチの状態と最下層の変化によって、出現するフロアが2種類あることを意味する。詳細は以下のとおり。なお、このレバースイッチの状態は、クリアor死亡後のプレイでも引き継がれる。
・地下8・11・13・14・15・23・29階：地下3階にあるレバースイッチが上がっており、火炎炉が起動していない場合は氷結したAのフロアになる。レバースイッチが下がっており、火炎炉が起動している場合は解凍されてBのフロアになる
・地下6・28・31・32階：地下10階にあるレバースイッチが上がっていると、フロア内の低い場所が水没しているAのフロアになる。レバースイッチが下がっていると、水が引いているBのフロアになる
・地下16・22・30階：ストーリーの進行によって、最下層に設定されていた場合はBのフロアになる

❷**フロアの情報**
・マップ：マップのタイプ
・部屋数：フロアを構成する部屋の数
・アイテム数：落ちているアイテムの初期数
・キャラクター：出現するキャラクター。なお必ず出現するタイプと、ランダムで出現しないことがあるタイプが存在する。特殊ダンジョンにはキャラクターは出現しない
・ギミック：仕掛けられている可能性のあるギミックの種類
・異形：出現する異形の種類とその初期数
・重要施設：ストーリー上重要な部屋や感覚球の数を記載。なお特殊ダンジョンに重要施設はない

❸**アイテム出現率**
どのカテゴリーのアイテムが、何％の確率で落ちているかを記載する。各アイテムカテゴリーの略記は以下のとおり。
剣＝剣／コ＝コート／翼＝偽翼／心＝心臓／肉＝肉／箱＝箱／液＝注入液／印＝焼印／刑＝刑具／文＝文様／骨＝骨／虫＝寄生虫

解凍フロアの心臓と肉

地下3階の火炎炉が起動することによって解凍されるフロアでは、室温が高いため手に入る心臓と肉がすべて腐っている(焼かれている可能性はある)。

神経塔フロアデータ

フロア	マップ	部屋数	アイテム数	キャラクター	ギミック	異形	重要施設	剣	コ	翼	心	肉	箱	液	印	刑	文	骨	虫
地上 1階	廃墟	1	3	必ず出現：リトル	なし	ムーン小×3	なし	25	20	10	10	15	0	5	5	0	0	10	0
地下 1階	廃墟	3〜5	4	必ず出現：幻影(すべてのイベントを見終わると出現しなくなる)	スチーム噴出口	ムーンA× 4／グルーA× 5	幻影の部屋	15	15	10	15	15	5	5	5	5	0	10	0
地下 2階	機械	3〜5	4	必ず出現：イライザ ランダムで出現：作業天使※1	砲台(炎)	カトーA×3／ムーンA× 4／グルーA× 4	イライザの部屋、感覚球×2	15	15	10	15	15	5	5	5	5	0	10	0
地下 3階	機械	4〜6	5	必ず出現：ウリムとトンミム、呪葬天使	レバースイッチ、火炎炉	ブルガー小×4／カトーA×3／グルーA× 5	なし	15	15	10	15	15	5	5	5	5	0	10	0
地下 4階	廃墟	6〜8	7	必ず出現：アリス、天導天使(第1章のみ)	毒液	セブンティーンA× 2／ブルガー小×3／カトーA×5	アリスの部屋、感覚球×1	15	15	10	15	15	5	5	5	5	0	10	0
地下 5階	廃墟	4〜6	5	必ず出現：呪葬天使	火炎床	ブルガーA×1／ブルガー小×3／カトーA×5／グリロA×3	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下 6階A	廃墟(水没)	5〜7	6	ランダムで出現：作業天使※1	スチーム噴出口	ブルガー小×5／グリロA×3／ジェィイロム小×4	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下 6階B	廃墟	4〜6	5	ランダムで出現：作業天使※1	なし	ブルガーA×5／セブンティーンA× 5	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下 7階	機械	4〜6	5	ランダムで出現：心読みの者、箱の男	浄化壁、鉄針壁or床	ブルガーA×2／ブルガー小×4／セブンティーンA×4／ジェイロム小×3	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下 8階A	工場(氷結)	4〜6	5	必ず出現：コリエルメンバー※2 ランダムで出現：作業天使※1	落氷柱、氷針壁	ブルガーA×5／グリロA×5／ソコンポA×5	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下 8階B	工場	4〜6	5	必ず出現：コリエルメンバー※2 ランダムで出現：作業天使※1	浄化壁、スチーム噴出口	セブンティーンA× 4／ジェィイロム小×4／ソコンポA×4	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下 9階	廃墟	5〜7	6	なし	火炎床	ジェィイロム小×4／ソコンポA×3／グリロA×2／セブンティーンA× 4	感覚球×1	10	5	5	15	15	5	5	5	10	10	10	5
地下 10階	機械	6〜8	7	必ず出現：呪葬天使 ランダムで出現：殺戮天使／拳	浄化壁、レバースイッチ、砲台(炎)、鉄針、壁or床	ライアA×6／ソコンポA×6／グリロA×3	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下 11階A	工場(氷結)	7〜9	8	必ず出現：コリエルメンバー※2 ランダムで出現：作業天使※1	浄化壁、落氷柱、氷針壁	ライアA×5／デスA×5／オル・ハガヌースA×5	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下 11階B	工場	7〜9	8	必ず出現：コリエルメンバー※2 ランダムで出現：作業天使※1	浄化壁、スチーム噴出口	ジェィイロム小×5／ブブゲルA×5／ハングワンズA×5	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下 12階	廃墟	8〜10	9	必ず出現：天導天使	火炎床	グリロA×3／ソコンポA×5／ライアA×5／デスA×5	天導天使の部屋、感覚球×2※3	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下 13階A	工場(氷結)	7〜9	8	必ず出現：コリエルメンバー※2	浄化壁、落氷柱、氷針壁	ライアA×5／デスA×5／オル・ハガヌースA×5	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下 13階B	工場	7〜9	8	必ず出現：コリエルメンバー※2	浄化壁、スチーム噴出口	ライアA×5／ブブゲルA×5／ハングワンズA×5	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5

フロア	マップ	部屋数	アイテム数	キャラクター	ギミック	異形	重要施設	アイテム出現率（%） 剣	コ	翼	心	肉	箱	液	印	刑	文	骨	虫
地下14階A	工場（氷結）	9～11	10	必ず出現：コリエルメンバー※2、アリスランダムで出現：作業天使 ※1	浄化壁、落氷柱、氷針壁	ライアA×7／オル・ハガヌースA×7／シン・モニスA×7	アリスの部屋	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下14階B	工場	9～11	10	必ず出現：コリエルメンバー※2、アリスランダムで出現：作業天使※1	浄化壁、スチーム噴出口	デスA×7／ブブゲルA×7／ハングワンズA×7	アリスの部屋	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下15階A	工場（氷結）	9～11	7	必ず出現：イライザ	浄化壁、落氷柱、氷針壁	デスA×4／オル・ハガヌースA×4／シン・モニスA×4	イライザの部屋、感覚球×1※3	5	10	10	15	5	5	10	10	5	10	10	5
地下15階B	工場	9～11	10	必ず出現：イライザ	浄化壁、スチーム噴出口	ブブゲルA×4／ジェィイロムA×4／オル・ハガヌースA×4	イライザの部屋、感覚球×1※3	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下16階A	廃墟	9～11	10	必ず出現：呪葬天使	火炎床	デスA×7／シン・モニスA×7／ジェィイロムA×7	感覚球×1	5	10	10	15	5	5	10	10	5	10	10	5
地下16階B	廃墟	5～7	0	必ず出現：上級天使、中級天使	火炎床	なし	感覚球×2	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下17階	機械	6～8	7	なし	シャッター、感電床	オル・ハガヌースA×5／シン・モニスA×5／サンA×5	なし	5	10	10	15	5	5	10	10	5	10	10	5
地下18階	機械	8～10	9	必ず出現：研究天使／脳髄	シャッター、感電床	オル・ハガヌースA×5／サンA×5／ニクリとニクラA×5	偽感覚球	5	10	10	15	5	5	10	10	5	10	10	5
地下19階	機械	8～10	9	ランダムで出現：殺戮天使／長刀	シャッター、感電床、放電装置	シン・モニスA×5／サンA×5／ジェィイロムA×5	なし	5	10	10	15	5	5	10	10	5	10	10	5
地下20階	廃墟	6～8	7	必ず出現：リトル ランダムで出現：作業天使	火炎床、爆炎機	シン・モニスA×5／ニクリとニクラA×4／マジシャンA×5	リトル培養室、感覚球×1	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下21階	廃墟	9～11	10	なし	毒液	サンA×5／ジェィイロムA×10	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下22階A	廃墟	8～10	9	なし	火炎床、爆炎機	ジェィイロムA×5／ニクリとニクラA×4／マジシャンA×4／アリエスA×5	感覚球×1	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下22階B	廃墟	6～8	0	必ず出現：上級天使、中級天使	火炎床	なし	感覚球×2	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下23階A	工場（氷結）	9～11	10	必ず出現：コリエルメンバー※2	浄化壁、落氷柱、氷針壁	ニクリとニクラA×8／アリエスA×8	なし	10	10	5	10	10	5	5	5	5	15	10	5
地下23階B	工場	9～11	10	必ず出現：コリエルメンバー※2	浄化壁、スチーム噴出口	マジシャンA×6／ジェィイロムA×6／コクトーヘッドA×6	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下24階	機械	7～9	9	なし	浄化壁、鉄針壁or床	アリエスA×5／ムーンB×5／コクトーヘッドA×5	なし	10	5	5	15	15	5	5	5	10	10	10	5
地下25階	廃墟	10～12	10	必ず出現：呪葬天使	毒液	ニクリとニクラA×9／アリエスA×9	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下26階	廃墟	8～10	9	なし	火炎床、爆炎機	マジシャンA×7／コクトーヘッドA×5／ムーンB×10	感覚球×1	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下27階	廃墟	8～10	9	なし	スチーム噴出口、錯乱液、転送床※4	ニクリとニクラA×6／ムーンB×6／コクトーヘッドA×6／マナスA×3※3／ペリソマタ×3※3	なし	10	10	5	10	10	5	5	5	5	15	10	5
地下28階A	廃墟（水没）	9～11	10	必ず出現：アリス、呪葬天使	スチーム噴出口	マジシャンA×6／ムーンB×8	アリスの部屋、感覚球×1※3	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下28階B	廃虚	5～7	6	必ず出現：アリス、呪葬天使	スチーム噴出口、爆水機	アリエスA×6／ヨハンナ・キョンA×6	アリスの部屋、感覚球×1※3	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下29階A	工場（氷結）	7～9	8	必ず出現：コリエルメンバー※2	浄化壁、落氷柱、氷針壁	ニクリとニクラA×4／アリエスA×8／ヨハンナ・キョンA×4	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下29階B	工場	7～9	8	必ず出現：コリエルメンバー※2	浄化壁、スチーム噴出口	ジェィイロムA×5／マジシャンA×5／コクトーヘッドA×5	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下30階A	廃虚	9～11	10	なし	火炎床、爆炎機	ムーンB×7／コクトーヘッドA×6／ハナニップA×6	感覚球×1	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下30階B	廃虚	9～11	0	必ず出現：上級天使、中級天使	火炎床	なし	感覚球×2	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下31階A	廃墟（水没）	12～14	10	なし	スチーム噴出口	コクトーヘッドA×9／ヨハンナ・キョンA×9	感覚球×1	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下31階B	廃虚	12～14	10	なし	スチーム噴出口、爆水機	コクトーヘッドA×10／ヨハンナ・キョンA×10	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下32階A	廃墟（水没）	12～14	10	なし	スチーム噴出口	ムーンB×8／ハナニップA×8／ガルガルタンクジョーA×8	なし	10	10	5	10	10	5	5	5	5	15	10	5
地下32階B	廃墟	12～14	8	なし	スチーム噴出口、爆水機	ムーンB×8／ハナニップA×8／ガルガルタンクジョーA×8	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下33階	機械	12～14	10	なし	鉄針壁or床、砲台（炎）、火炎炉	ヨハンナ・キョンA×8／ハナニップA×8／フェストゥムA×8	なし	10	5	5	15	15	5	5	5	10	10	10	5
地下34階	機械	12～14	10	なし	鉄針壁or床、砲台（氷）	ヨハンナ・キョンA×8／ハナニップA×8／フェストゥムA×8	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下35階	廃墟	12～14	10	必ず出現：呪葬天使	火炎床、爆炎機	ヨハンナ・キョンA×8／ガルガルタンクジョーA×8／ブルガーB×8	感覚球×1	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下36階	廃墟	13～15	10	なし	スチーム噴出口、錯乱液	フェストゥムA×5／ガルガルタンクジョーA×7／ブルガーB×10	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下37階	廃墟	14～16	10	なし	スチーム噴出口、錯乱液、転送床※4	ハナニップA×8／ガルガルタンクジョーA×8／ブルガーB×8／ダブラ・スマラグディナA×3※3	なし	10	5	10	15	15	5	5	5	5	15	5	5
地下38階	廃墟	12～14	10	なし	火炎床、爆炎機	フェストゥムA×8／ガルガルタンクジョーA×8／ブルガーB×8	感覚球×1	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下39階	廃墟	9～11	0	必ず出現：上級天使、中級天使	火炎床	なし	感覚球×2	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
最下層	創造維持神の間	1	0	必ず出現：創造維持神	なし	マレフィキアA×3※3	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5

※1 イベントを発生させると出現（P92参照）　※2 1人浄化すると、別フロアに新たなコリアルメンバーが出現。浄化するか、第4章をクリアすると出現しなくなる　※3 イベントを発生させると出現（P53～55参照）
※4 そのフロアに新異形（マナス、ペリマソタ、マレフィキア、タブラ・スマラグディナ）が出現している場合のみ出現

特殊ダンジョンフロアデータの補足

ここで掲載するデータは、7つの特殊ダンジョン共通のものである。ただし、アイテム出現率は、特殊ダンジョンのルールによって変化する。各特殊ダンジョンにおけるアイテム出現率のルールは以下のとおり。

●全特殊ダンジョン共通
結晶の出現率が神経塔の2倍になる

●地獄ダンジョン
とくに変化なし

●無防備ダンジョン
剣、コート、偽翼の出現率が0%になる。また、異形を倒した際のアイテム出現率も0%になる

●空腹ダンジョン
心臓と肉の出現率が0%になる。また、異形を倒した際のアイテム出現率も0%になる

●トラップダンジョン
アイテム出現率が、刑具50%、文様50%になる。また、異形を倒した際のアイテム出現率も、刑具と文様以外は0%になる。ただし、結晶と「結晶の欠片」は通常どおり出現する

●腐敗ダンジョン
アイテムの出現率に変化はないが、心臓と肉が必ず腐っている

●質素ダンジョン
アイテムはまったく落ちておらず、異形を倒しても出現しない。ただし、例外として結晶と「結晶の欠片」は出現する

●裏文様ダンジョン
落ちているアイテムの50%が裏向きの文様になる。また、異形を倒した際も同様に、50%が裏向きの文様となる

特殊ダンジョンフロアデータ

階	マップ	部屋数	アイテム数	異形	ギミック	アイテム出現率(%)											
						剣	コ	翼	心	肉	箱	液	印	刑	文	骨	虫
地下1階	トレダン	2~4	3	ムーンA×6	なし	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下2階	廃墟	4~6	5	ムーンA×5/グルーA×5	スチーム噴出口、錯乱液	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下3階	廃墟	4~6	5	カトーA×5/グルーA×4/ブルガー小×5	毒液	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下4階	廃墟	4~6	5	カトーA×4/グルーA×4/ブルガー小×2/ブルガーA×3	火炎床	5	5	5	10	10	5	10	15	15	5	10	5
地下5階	機械	4~6	5	カトーA×4/グルーA×4/ブルガー小×3/ブルガーA×3	砲台(炎)、砲台(氷)、鉄針壁or床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下6階	機械	5~7	6	ブルガーA×5/セブンティーンA×5/ジェィイロム小×5	シャッター、感電床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下7階	廃虚	4~6	6	ブルガーA×5/ライアA×1/グリロA×4	火炎床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下8階	機械	7~9	6	ジェィイロム小×4/セブンティーンA×5/グリロA×4	火炎炉、砲台(炎)、鉄針壁or床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下9階	工場(氷結)	7~9	6	ソコンポA×5/セブンティーンA×4/グリロA×4	浄化壁、落氷柱、氷針壁	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下10階	機械	7~9	5	ジェィイロム小×2/ジェィイロムA×6/ジェィイロムB×2	火炎炉、砲台(炎)、鉄針壁or床	5	5	5	20	20	5	5	5	5	5	10	10
地下11階	廃墟	5~7	7	ソコンポA×5/ライアA×5/グリロA×4	毒液	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下12階	機械	6~8	7	ソコンポA×5/ライアA×5/デスA×5	シャッター、感電床、電気巡回装置	10	10	10	15	5	5	5	5	5	15	10	5
地下13階	工場	5~7	7	ブブゲルA×6/ライアA×5/デスA×4	スチーム噴出口、浄化壁	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下14階	廃虚	4~6	7	ソコンポA×5/オル・ハガヌースA×5/デスA×5	火炎床	5	5	5	10	10	5	10	15	15	5	10	5
地下15階	工場	5~7	7	ブブゲルA×5/ライアA×5/デスA×5	スチーム噴出口、浄化壁	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下16階	廃墟	5~7	7	オル・ハガヌースA×4/ライアA×5/シン・モニスA×6	スチーム噴出口、錯乱液	5	5	5	10	10	5	5	5	5	30	10	5
地下17階	廃墟	5~7	7	オル・ハガヌースA×4/ジェィイロムA×6/デスA×5	スチーム噴出口、錯乱液	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下18階	廃墟	4~6	7	オル・ハガヌースA×6/ジェィイロムA×4/シン・モニスA×4	火炎床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下19階	工場	5~7	8	ブブゲルA×5/ハングワンズA×5/シン・モニスA×6	スチーム噴出口、浄化壁	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下20階	工場	5~7	8	ブブゲルA×6/ハングワンズA×6/ジェィイロムA×6	スチーム噴出口、浄化壁	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下21階	機械	7~9	9	オル・ハガヌースA×5/マジシャンA×7/シン・モニスA×6	火炎炉、砲台(炎)、鉄針壁or床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下22階	機械	4~6	9	サンA×6/ニクリとニクラA×6/ジェィイロムA×6	シャッター、感電床、放電装置	10	10	10	15	5	5	5	5	5	15	10	5
地下23階	機械	6~8	9	サンA×6/ニクリとニクラA×6/マジシャンA×6	シャッター、感電床、放電装置、電気巡回装置	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下24階	機械	9~11	5	サンA×6/マジシャンA×3/ジェィイロムA×3	シャッター、感電床、放電装置、電気巡回装置	5	5	5	10	10	5	5	5	5	30	10	5
地下25階	廃虚	5~7	5	マジシャンA×3/ニクリとニクラA×3/アリエスA×3	爆水機、スチーム噴出口	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下26階	廃墟	7~9	9	コクトーヘッドA×6/ニクリとニクラA×6/アリエスA×6	爆水機、スチーム噴出口	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5

階	マップ	部屋数	アイテム数	異形	ギミック	剣	コ	翼	心	肉	箱	液	印	刑	文	骨	虫
地下27階	廃墟	8~10	9	マジシャンA×6／コクトーヘッドA×6／ヨハンナ・キョンA×6／マナスA×3※	爆炎機、火炎床、転送床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下28階	機械	9~11	10	ムーンB×6／コクトーヘッドA×6／アリエスA×7	シャッター、感電床、放電装置、電気巡回装置	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下29階	機械	9~11	10	ヨハンナ・キョンA×6／ムーンB×6／アリエスA×7	シャッター、感電床、放電装置、電気巡回装置	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下30階	トレダン	6~8	10	グルーB×2／グルーA×15／グルーC×2	爆炎機（カンオケ男）	5	5	5	20	20	5	5	5	5	5	10	10
地下31階	廃墟	8~10	10	コクトーヘッドA×7／ヨハンナ・キョンA×5／ハナニップA×5／マナスA×3※	爆炎機、火炎床、転送床	10	10	10	15	5	5	5	5	5	15	10	5
地下32階	廃墟	5~7	10	コクトーヘッドA×5／フェストゥムA×5／ガルガルタンクジョーA×7	毒液	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下33階	廃墟	5~7	10	ガルガルタンクジョーA×6／ヨハンナ・キョンA×7／ハナニップA×8	毒液	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下34階	廃墟	8~10	10	フェストゥムA×8／ムーンB×7／ハナニップA×6／タブラ・スマラグディナA×3※	爆炎機、火炎床、転送床	5	5	5	10	10	5	5	5	5	30	10	5
地下35階	工場（氷結）	7~9	10	フェストゥムA×6／ガルガルタンクジョーA×8／ブルガーB×5	浄化壁、落氷柱、氷針壁	10	10	10	15	0	10	10	10	5	5	10	5
地下36階	工場（氷結）	7~9	10	フェストゥムA×6／ムーンB×7／ハナニップA×6	浄化壁、落氷柱、氷針壁	10	10	10	15	0	10	10	10	5	5	10	5
地下37階	トレダン	6~8	10	フェストゥムA×7／ガルガルタンクジョーA×7／ムーンB×7	爆炎機（カンオケ男）	10	10	10	15	0	10	10	10	5	5	10	5
地下38階	廃虚	5~7	10	グルーB×7／カトーB×7／セブンティーンB×7	毒液	5	5	5	10	10	5	10	15	15	5	10	5
地下39階	廃虚	8~10	10	セブンティーンB×6／ガルガルタンクジョーA×7／グリロB×8／タブラ・スマラグディナA×3※	爆炎機、火炎床、転送床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下40階	廃虚	8~10	10	グルーB×5／カトーB×9／ブルガーB×8／ペリソマタA×3※	爆炎機、火炎床、転送床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下41階	廃墟	9~11	10	グルーB×6／グルーA×7／カトーB×7／ペリソマタA×3※	スチーム噴出口、錯乱液、転送床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下42階	廃墟	9~11	10	グルーB×7／カトーB×8／グリロB×6	爆水機、スチーム噴出口	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下43階	廃墟	9~11	10	セブンティーンB×7／グリロB×7／ブルガーB×7	爆水機、スチーム噴出口	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下44階	廃墟	9~11	10	セブンティーンB×7／グリロB×7／ソコンボB×7	爆水機、スチーム噴出口	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下45階	工場	7~9	10	ブブゲルB×7／ライアB×7／ソコンボB×7／マレフィキアA×3※	スチーム噴出口、浄化壁、転送床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下46階	工場	7~9	10	ブブゲルB×7／ハングワンズB×7／ソコンボB×7／マレフィキアA×3※	スチーム噴出口、浄化壁、転送床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下47階	廃虚	9~11	10	デスB×6／ライアB×7／オル・ハガヌースB×9／マナスB×3※	爆炎機、火炎床、転送床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下48階	廃墟（水没）	9~11	10	デスB×8／ライアB×8／シン・モニスB×8	スチーム噴出口	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下49階	廃墟（水没）	4~6	5	デスB×3／シン・モニスB×3／オル・ハガヌースB×3	スチーム噴出口	5	5	5	20	20	5	5	5	5	5	10	10
地下50階	トレダン	9~11	10	ブルガーB×9／ブルガーA×5／ブルガー小×5／ブルガーC×1	爆炎機（カンオケ男）	5	5	5	10	10	5	10	15	15	5	10	5
地下51階	機械	9~11	6	デスB×3／ライアB×3／サンB×3	シャッター、感電床、放電装置、電気巡回装置	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下52階	機械	9~11	10	シン・モニスB×7／サンB×7／オル・ハガヌースB×7	シャッター、感電床、放電装置、電気巡回装置	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下53階	機械	8~10	10	ニクリとニクラB×7／ジェィイロムB×7／オル・ハガヌースB×7	浄化壁、火炎炉、鉄針壁or床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下54階	トレダン	11~13	10	シン・モニスB×7／ジェィイロムB×7／ニクリとニクラB×7	爆炎機（カンオケ男）	5	5	5	10	10	5	5	5	5	30	10	5
地下55階	廃虚	5~7	10	マジシャンB×8／ジェィイロムB×7／ニクリとニクラB×7	毒液	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下56階	廃墟	11~13	10	マジシャンB×7／コクトーヘッドB×8／ニクリとニクラB×7／タブラ・スマラグディナB×3※	スチーム噴出口、錯乱液、転送床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下57階	廃墟	11~13	10	マジシャンB×7／ジェィイロムB×7／アリエスB×7／タブラ・スマラグディナB×3※	スチーム噴出口、錯乱液、転送床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下58階	工場（氷結）	7~9	10	マジシャンB×7／コクトーヘッドB×10／アリエスC×1	浄化壁、落氷柱、氷針壁	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下59階	工場（氷結）	7~9	10	ガルガルタンクジョーC×1／コクトーヘッドB×10／アリエスB×7	浄化壁、落氷柱、氷針壁	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下60階	廃墟	12~14	10	ヨハンナ・キョンB×8／ハナニップB×7／アリエスB×7	爆炎機、火炎床	10	10	10	15	0	10	10	10	5	5	10	5
地下61階	廃墟	12~14	10	ヨハンナ・キョンB×8／コクトーヘッドB×8／ハナニップB×7／ペリソマタB×3※	爆炎機、火炎床、転送床	10	10	10	15	0	10	10	10	5	5	10	5
地下62階	廃墟	9~11	10	ヨハンナ・キョンB×8／ハナニップB×8／フェストゥムB×8	爆水機、スチーム噴出口	10	10	10	15	0	10	10	10	5	5	10	5
地下63階	廃墟	9~11	10	ガルガルタンクジョーB×8／ハナニップB×7／フェストゥムB×8	爆水機、スチーム噴出口	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5

（剣〜虫：アイテム出現率（%））

階	マップ	部屋数	アイテム数	異形	ギミック	剣	コ	翼	心	肉	箱	液	印	刑	文	骨	虫
地下64階	機械	8~10	10	ヨハンナ・キョンB×8／ガルガルタンクジョーB×8／フェストゥムB×8	浄化壁、火炎炉、鉄針壁or床	5	5	5	10	10	5	5	5	5	30	10	5
地下65階	廃墟	14~16	10	セブンティーンC×7／ガルガルタンクジョーB×8／フェストゥムB×8	毒液	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下66階	廃墟	14~16	10	ムーンC×7／グルーC×7／カトーC×7	毒液	5	5	5	10	10	5	5	5	5	30	10	5
地下67階	廃墟	12~14	10	ガルガルタンクジョーA×8／ガルガルタンクジョーB×8／ガルガルタンクジョーC×8／マレフィキアB×3※	爆炎機、火炎床、転送床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下68階	トレダン	13~15	10	グリロA×8／グリロC×8／グリロB×8	爆炎機（カンオケ男）	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下69階	廃墟	13~15	10	ブルガーC×7／グルーC×8／カトーC×7	スチーム噴出口、錯乱液	5	5	5	10	10	5	10	15	15	5	10	5
地下70階	廃墟	13~15	10	ブルガーC×8／グルーC×8／セブンティーンC×8／マレフィキアB×3※	スチーム噴出口、錯乱液、転送床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下71階	廃墟	13~15	10	セブンティーンC×7／グルーC×8／カトーC×8	スチーム噴出口、錯乱液	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下72階	廃墟	12~14	10	ブルガーC×8／セブンティーンC×8／グリロC×8／マナスC×3※	爆炎機、火炎床、転送床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下73階	廃墟（水没）	9~11	10	ソコンボC×8／セブンティーンC×8／グリロC×8	スチーム噴出口	5	5	5	10	10	5	5	5	5	30	10	5
地下74階	廃墟（水没）	9~11	10	ブルガーC×8／ソコンボC×8／グリロC×8	スチーム噴出口	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下75階	トレダン	13~15	10	ムーンB×3／ムーンC×3／ムーンA×3	爆炎機（カンオケ男）	5	5	5	20	20	5	5	5	5	5	10	10
地下76階	工場	7~9	10	ブブゲルC×3／ライアC×3／ハングワンズC×3	スチーム噴出口、浄化壁	5	5	5	10	10	5	5	5	5	30	10	5
地下77階	工場	7~9	10	デスC×7／ブブゲルC×7／ハングワンズC×7	スチーム噴出口、浄化壁	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下78階	廃墟	11~13	10	シン・モニスC×8／ライアC×8／オル・ハガヌースC×8	毒液	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下79階	廃墟	11~13	10	デスC×8／ライアC×8／オル・ハガヌースC×8	毒液	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下80階	廃墟	12~14	10	デスC×8／シン・モニスC×8／オル・ハガヌースC×8／タブラ・スマラグディナC×3※	爆炎機、火炎床、転送床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下81階	廃墟	14~16	10	ジェイイロムC×8／シン・モニスC×8／オル・ハガヌースC×8	スチーム噴出口、錯乱液	5	5	5	10	10	5	5	5	5	30	10	5
地下82階	機械	13~15	10	サンC×8／シン・モニスC×8／ニクリとニクラC×8	シャッター、感電床、放電装置、電気巡回装置	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下83階	機械	13~15	10	サンC×8／ジェイイロムC×8／オル・ハガヌースC×8	シャッター、感電床、放電装置、電気巡回装置	10	10	10	15	0	10	10	10	5	5	10	5
地下84階	工場	10~12	10	ニクリとニクラC×7／ジェイイロムC×7／ヨハンナ・キョンC×7／ペリソマタC×3※	スチーム噴出口、浄化壁、転送床	10	10	10	15	0	10	10	10	5	5	10	5
地下85階	廃墟	14~16	10	ニクリとニクラC×8／ジェイイロムC×8／シン・モニスC×8	毒液	10	10	10	15	0	10	10	10	5	5	10	5
地下86階	廃墟	14~16	10	ジェイイロムC×8／シン・モニスC×8／マジシャンC×8	スチーム噴出口、錯乱液	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下87階	廃墟（水没）	13~15	10	ニクリとニクラC×8／アリエスC×8／マジシャンC×8	スチーム噴出口	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下88階	工場（氷結）	10~12	10	コクトーヘッドC×7／ハングワンズC×7／マジシャンC×7	浄化壁、落氷柱、氷針壁	10	10	10	15	15	5	5	5	5	30	10	5
地下89階	工場（氷結）	10~12	10	ニクリとニクラC×7／アリエスC×7／ハングワンズC×7	浄化壁、落氷柱、氷針壁	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下90階	工場	10~12	10	ニクリとニクラC×7／アリエスC×7／マジシャンC×7／ペリソマタC×3※	スチーム噴出口、浄化壁、転送床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下91階	トレダン	13~15	10	コクトーヘッドC×8／サンC×8／ヨハンナ・キョンC×8	爆炎機（カンオケ男）	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下92階	トレダン	13~15	10	ヨハンナ・キョンC×8／アリエスC×8／ガルガルタンクジョーC×8	爆炎機（カンオケ男）	10	10	10	15	0	10	10	10	5	5	10	5
地下93階	廃墟	14~16	10	コクトーヘッドC×8／アリエスC×8／ハナニップC×8	スチーム噴出口、錯乱液	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下94階	廃墟	14~16	10	コクトーヘッドC×8／ヨハンナ・キョンC×8／フェストゥムC×8／マレフィキアC×3※	スチーム噴出口、錯乱液、転送床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下95階	機械	11~13	10	コクトーヘッドC×8／ヨハンナ・キョンC×8／ハナニップC×8	シャッター、感電床、放電装置、電気巡回装置	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下96階	廃墟	14~16	10	ハナニップC×8／フェストゥムC×8／ガルガルタンクジョーC×8	毒液	5	5	5	10	10	5	10	15	15	5	10	5
地下97階	廃墟（水没）	13~15	10	ハナニップC×8／フェストゥムC×8／ガルガルタンクジョーC×8	スチーム噴出口	10	10	10	15	0	10	10	10	5	5	10	5
地下98階	廃墟	12~14	10	ハナニップC×8／フェストゥムC×8／ガルガルタンクジョーC×8	爆炎機、火炎床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下99階	廃墟	12~14	10	ハナニップC×8／フェストゥムC×8／ガルガルタンクジョーC×8／マレフィキアC×3※	爆炎機、火炎床、転送床	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5
地下100階	トレダン	1	0	なし	感覚球×1	10	10	10	15	15	5	5	5	5	5	10	5

※神経塔で新異形（マナス、ペリマソタ、マレフィキア、タブラ・スマラグディナ）をすべて倒した場合は、加えて徘徊する新異形が3体出現する

アイテムデータ

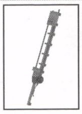
アイテムをいかに有効利用できるかが、ダンジョンを攻略するうえでポイントとなる。アイテムを使いこなすには、まずその効果を熟知しておかなければならない。ここでは登場する全アイテムの効果を紹介する

アイテムデータの見方

剣データ

貧弱の剣 ① ジャクノケン ⑥

フロア	1～B4	B5～B1	13～B21	B22以降
出現／判明	93/200	12/18	2/200	2/150



ATK	2 ⑦ ～−2)	属性 ⑧	−	速度 ⑨	3	粘着 ③	5
必要な結晶 ⑩	−	強化ステータ ⑪	−				

効果	投げ効果
特別な効果はない ④	投げダメ− ⑤ 2

コートデータ

貧弱コート ヒ ① ャクコート

フロア	1～B4	B5～B1	13～B21	B22以降
出現／判明	101/180	18/18	5/240	6/120



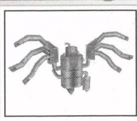
DEF	⑫ 1～±0)	属性	⑬	粘着率	③
強化ステータス ⑭	−				

効果	投げ効果
特別な効果はない ④	投げダメ− ⑤

偽翼データ

持久偽翼 ① キュウギヨク

フロア	1～B4	B5～B1	13～B21	B22以降
出現／判明	60/240	30/240	27/240	18/240



粘着率 ③	5	強化ステータス ⑮	−

効果	投げ効果
VTの減少速度が3／4 ④ する	投げダメ ⑤ 50

その他のアイテムデータ

心臓の種 シ ① ウノタネ

フロア	1～B4	B5～B1	13～B21	B22以降
出現／判明	210/210	186/23	56/230	90/220

効果	VTが30回復する。VT全快時に食 ④ 場合は、VTの最大値が10上昇する。腐っていても同様の効果を得られるが、腹痛 ④ る
投げ効果	投げダメージ50（腐っていた場合 ⑤ 痛にする）
ランダム要素	1／16の確率で腐っている ⑯

●アイテムデータの見方

●全アイテムデータ共通

①アイテムの名称
アイテムの名前と読み仮名

②出現率と判明率
出現はフロアに落ちている確率、判明はそのフロアで入手するアイテム（異形が落とすアイテムやアイテム効果で入手するアイテムも含む）が判明済みになっている確率を示す。どちらも256で割った数が実際の確率となる。なお、フロアの表記の略称の意味は、以下のとおり
1～B4：地上1～地下4階（0～−400cubit）
B5～B12：地下5～地下12階（−500～−1200cubit）
B13～B21：地下13～地下21階（−1300～−2100cubit）
B22以降：地下22階以降（−2200cubit以降）

③粘着率
「粘着印」が押されている確率。256で割った数が実際の確率となる

④効果
装備時、または使用時の詳細な効果

⑤投げ効果説明
投げ当てた際の異形に対する効果

●剣データ

⑥剣のタイプ
片：片手剣／両：両手剣／二：二刀流

⑦ATK
装備すると上昇するATKの値。"基本値（強化や劣化による変動値）"の形式で表している

⑧属性
装備すると、攻撃にその属性が付与するようになる

⑨速度
攻撃速度。数値が低いほど、剣を振るスピードが速い

⑩必要な結晶
「結晶の剣」をその剣へと変化させるために必要な結晶

⑪強化ステータス
装備すると上昇するATK以外のステータス

●コートデータ

⑫DEF
装備すると上昇するDEFの値。"基本値（強化や劣化による変動値）"で表している

⑬属性
装備するとその属性防御値が7になる

⑭強化ステータス
装備すると上昇するDEF以外のステータス

●偽翼データ

⑮強化ステータス
装備すると上昇するステータス。個体によって上昇値は異なる

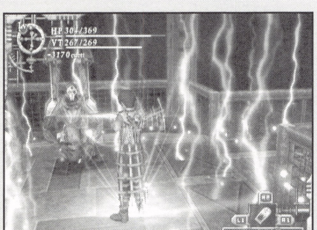
●その他のアイテムデータ

⑯ランダム要素
使用または入手時にランダムで決まる要素とその確率

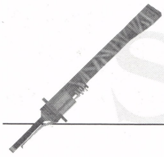


刑具や文様の効果範囲

刑具や文様には、4段階の効果範囲が設定されている。小範囲はもっとも範囲が狭く、ダンジョンの通路の幅と同じ直径の円状に効果が広がる。中範囲となっているものはその約3倍の範囲で、やはり円状に広がっている。部屋全体とフロアはその名の通り、部屋もしくはフロア内のすべてに効果がある。なお、対象が部屋全体のアイテムを通路で使用した場合は、中範囲と同じ効果範囲となる。

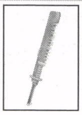


⬅中範囲のアイテムは、通路幅の約3倍の範囲に対して効果を及ぼす。異形をおびき寄せてから使おう。



剣 Sword

浄化の剣 ジョウカノケン 片

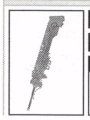


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	34/226	32/206	2/186	2/156

ATK	3(+1~−1)	属性	−	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	−	強化ステータス	−				

効果	投げ効果
特別な効果はない	投げダメージ68

浄爆の剣 ジョウバクノケン 両

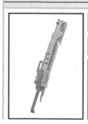


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	4/204	16/204	33/204	35/154

ATK	7(+1~−3)	属性	−	速度	5	粘着率	0
必要な結晶	−	強化ステータス	−				

効果	投げ効果
特別な効果はない	投げダメージ79

氷結の剣 ヒョウケツノケン 片

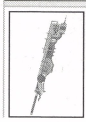


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	12/224	16/224	10/204	5/204

ATK	3(+1~−2)	属性	氷	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	−	強化ステータス	−				

効果	投げ効果
氷の属性を持つ攻撃でダメージを与える	投げダメージ82(氷属性)

体力の剣 タイリョクノケン 片

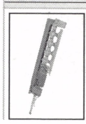


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	10/220	12/220	8/220	8/220

ATK	3(+2~±0)	属性	−	速度	3	粘着率	5
必要な結晶	−	強化ステータス	HP最大値+20				

効果	投げ効果
HPの最大値が20上昇する	投げダメージ80

守護の剣 シュゴノケン 両

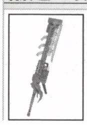


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	2/250	12/250	8/250	8/250

ATK	6(+1~±0)	属性	−	速度	5	粘着率	0
必要な結晶	−	強化ステータス	DEF+3				

効果	投げ効果
DEFが3上昇する	投げダメージ80

落運の剣 ラクウンノケン 片

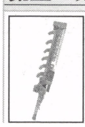


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/240	12/180	8/130	8/100

ATK	2(±0~−1)	属性	−	速度	3	粘着率	25
必要な結晶	−	強化ステータス	運−40				

効果	投げ効果
運が40低下する	投げダメージ90

流星の剣 リュウセイノケン 片



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	4/180	5/180	10/250	12/250

ATK	3(+1~−1)	属性	−	速度	1	粘着率	0
必要な結晶	−	強化ステータス	−				

効果	投げ効果
攻撃速度が1.1倍に上昇する	投げダメージ90

波動の剣 ハドウノケン 両

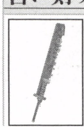


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/180	5/180	10/240	12/210

ATK	5(+1~−2)	属性	−	速度	5	粘着率	5
必要な結晶	−	強化ステータス	−				

効果	投げ効果
攻撃を行った際に、20%の確率で貫通力のある波動を放つ。波動の攻撃力はトータル攻撃力と同じで、飛び道具扱い	投げダメージ70(異形を貫通して地面に落ちる)

古い剣 フルイケン 両



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/180	4/160	12/170	2/170

ATK	0(+15~+4)	属性	−	速度	5	粘着率	20
必要な結晶	−	強化ステータス	−				

効果	投げ効果
異形を1体倒すたびに、剣のATKが1ずつ減少する	投げダメージ78

貧弱の剣 ヒンジャクノケン 片

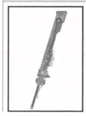


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	93/200	12/180	2/200	2/150

ATK	2(±0~−2)	属性	−	速度	3	粘着率	5
必要な結晶	−	強化ステータス	−				

効果	投げ効果
特別な効果はない	投げダメージ62

浄撃の剣 ジョウゲキノケン 片

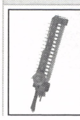


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	8/224	25/204	27/204	12/154

ATK	5(+1~−1)	属性	−	速度	3	粘着率	5
必要な結晶	−	強化ステータス	−				

効果	投げ効果
特別な効果はない	投げダメージ73

炎浄の剣 エンジョウノケン 片

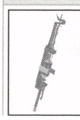


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	12/224	16/224	10/204	5/204

ATK	3(+1~−2)	属性	炎	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	−	強化ステータス	−				

効果	投げ効果
炎の属性を持つ攻撃でダメージを与える	投げダメージ82(炎属性)

雷鳴の剣 ライメイノケン 片

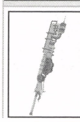


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	12/224	16/224	10/204	5/204

ATK	3(+1~−2)	属性	雷	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	−	強化ステータス	−				

効果	投げ効果
雷の属性を持つ攻撃でダメージを与える	投げダメージ82(雷属性)

活力の剣 カツリョクノケン 片

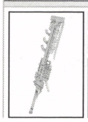


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	10/250	12/250	8/250	8/250

ATK	3(+2~±0)	属性	−	速度	3	粘着率	5
必要な結晶	−	強化ステータス	VT最大値+20				

効果	投げ効果
VTの最大値が20上昇する	投げダメージ80

運気の剣 ウンキノケン 片

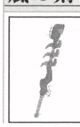


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	10/250	12/250	8/250	8/250

ATK	3(+2~±0)	属性	−	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	−	強化ステータス	運+30				

効果	投げ効果
運が30上昇する	投げダメージ80

嵐の剣 アラシノケン 両

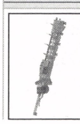


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	12/180	8/180	10/230	8/230

ATK	4(+1~−1)	属性	−	速度	5	粘着率	0
必要な結晶	−	強化ステータス	−				

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、20%の確率で吹き飛ばす	投げダメージ90+吹き飛ばし

連斬の剣 レンザンノケン 片

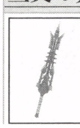


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/180	5/180	10/240	12/220

ATK	4(+1~−1)	属性	−	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	−	強化ステータス	−				

効果	投げ効果
連続攻撃の回数が1回増える	投げダメージ90

三叉の剣 ミツマタノケン 片

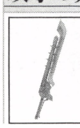


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/180	5/180	10/250	12/220

ATK	1(+1~±0)	属性	−	速度	3	粘着率	5
必要な結晶	−	強化ステータス	−				

効果	投げ効果
攻撃を行った際に、20%の確率で通常よりも攻撃範囲が広がる	投げダメージ90

双子の剣 フタゴノケン 二



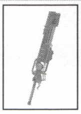
フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	6/230	4/230	14/230	2/230

ATK	1(+1~±0)	属性	−	速度	1	粘着率	0
必要な結晶	−	強化ステータス	−				

効果	投げ効果
同時に2本装備することで二刀流が可能	投げダメージ80

干渉の剣 カンショウノケン 片

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	6/180	0/180	6/220	8/220

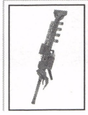


ATK	3(＋1～－1)	属性	－	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	－	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
主人公のHP残量によってダメージが変化する。70％以下になるとトータル攻撃力が1.1倍に、50％以下で1.25倍になる	投げダメージ70

爆裂の剣 バクレツノケン 両

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	1/180	0/180	6/250	10/220

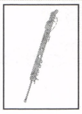


ATK	9(＋1～－6)	属性	炎	速度	5	粘着率	5
必要な結晶	－	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
炎の属性を持つ攻撃でダメージを与える。また、攻撃が当たった際に10％の確率で爆発する。爆発の攻撃力はトータル攻撃力と同じで、飛び道具扱いとなる	投げダメージ80(炎属性)

天地の剣 テンチノケン 両

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/180	0/180	0/230	8/210

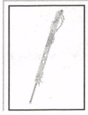


ATK	15(＋3～－8)	属性	－	速度	5	粘着率	22
必要な結晶	－	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
50％の確率で攻撃をミスしてしまう	投げダメージ80(50％の確率で命中せずに地面に落ちる)

堕天の剣 ダテンノケン 両

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	0/180	0/230	8/180

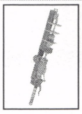


ATK	13(＋3～－7)	属性	－	速度	5	粘着率	20
必要な結晶	－	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
攻撃が当たるたびに、HPが5ずつ減少する	投げダメージ90

吸収の剣 キュウシュウノケン 片

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/180	0/180	4/230	2/210

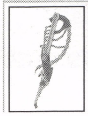


ATK	2(＋1～－1)	属性	－	速度	3	粘着率	30
必要な結晶	－	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、4％の確率で与えたダメージと同じ量のHPが回復する。回復したHPの量が150になるたび、剣のATKが1ずつ上昇する	投げダメージ100

成長の剣 セイチョウノケン 片

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/150	4/150	0/230	2/250

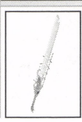


ATK	0(±0)	属性	－	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	－	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
フロアを1階降りるごとに、剣のATKが1ずつ上昇する。ただし、獲得できるEXPが1／4となる。なお、装備をはずすとATKは0に戻る	投げダメージ100

硝子の剣 ガラスノケン 片

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	15/100	4/100	6/150	8/150

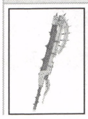


ATK	10(＋7～－4)	属性	－	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	－	強化ステータス	運＋99				

効果	投げ効果
フロアを降りるか装備をはずすと消滅する	投げダメージ88

バラの剣 バラノケン 片

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	5/180	0/180	6/240	18/220



ATK	5(＋2～－3)	属性	－	速度	3	粘着率	5
必要な結晶	－	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、5％の確率で主人公か異形のどちらかがまひになる	投げダメージ88＋まひ

歪んだ剣 ユガンダケン 両

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/150	0/150	0/200	8/200

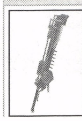


ATK	5(＋2～±0)	属性	－	速度	5	粘着率	10
必要な結晶	－	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、6％の確率でトータル攻撃力が4倍になる	投げダメージ88

三属の剣 サンゾクノケン 片

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/186	4/186	6/206	8/206

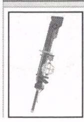


ATK	5(±0)	属性	炎氷雷	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	－	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
炎、氷、雷の属性をすべて備えた攻撃でダメージを与える	投げダメージ129(炎・氷・雷属性)

結晶の剣 ケッショウノケン 片

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/32	15/32	12/32	10/32



ATK	2(±0)	属性	－	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	－	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
結晶を融合させることで、さまざまな特殊効果を持つ剣に変化する	投げダメージ80

首の者の剣 クビノモノノケン 片

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	0/256	0/256	0/256

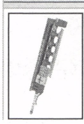


ATK	2(±0)	属性	－	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	首の者の結晶	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
攻撃を行った際に、30％の確率で通常よりも攻撃範囲が広がる。逆に15％の確率で狭くなる可能性もある	投げダメージ80

コリエルの剣 コリエルノケン 両

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	0/256	0/256	0/256



ATK	2(±0)	属性	－	速度	5	粘着率	0
必要な結晶	コリエルの結晶	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、2％の確率で主人公か異形に革命を起こす	革命

袋の者の剣 フクロノモノノケン 片

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	0/256	0/256	0/256

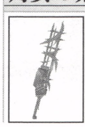


ATK	2(±0)	属性	－	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	袋の者の結晶	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
異形を倒した際に、結晶を落とす確率が2倍となる	投げダメージ80

角女の剣 ツノオンナノケン 片

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	0/256	0/256	0/256

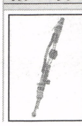


ATK	2(±0)	属性	－	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	角女の結晶	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、2％の確率で主人公か異形が欲情になる	投げダメージ80＋欲情

箱の者の剣 ハコノモノノケン 片

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	0/256	0/256	0/256

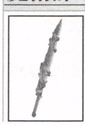


ATK	2(±0)	属性	－	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	箱の者の結晶	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
攻撃を受けた際に、12％の確率でダメージ量を0.5倍にする	投げダメージ80

魔術師の剣 マジュツシノケン 片

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	0/256	0/256	0/256



ATK	2(±0)	属性	－	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	魔術師の結晶	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、2％の確率でその異形を同じフロアの別の場所へとワープさせる	投げダメージ80＋ワープ

女教皇の剣 オンナキョウコウノケン 二

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	0/256	0/256	0/256

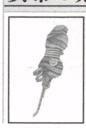


ATK	1(±0)	属性	－	速度	1	粘着率	0
必要な結晶	女教皇の結晶	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、2％の確率で錯乱にする	投げダメージ80＋錯乱

女帝の剣 ジョテイノケン 片

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	0/256	0/256	0/256

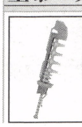


ATK	2(±0)	属性	－	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	女帝の結晶	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、2％の確率で暗黒にする	投げダメージ80＋暗黒

皇帝の剣 コウテイノケン 片

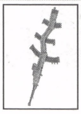
フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	0/256	0/256	0/256



ATK	2(±0)	属性	－	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	皇帝の結晶	強化ステータス	－				

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、2％の確率で暗黒にする	投げダメージ80＋暗黒

祭司の剣 サイシノケン 片

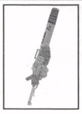


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
2(±0)	氷	3	0	祭司の結晶	—

効果	投げ効果
氷の属性を持つ攻撃でダメージを与える。また、攻撃を行った際に10%の確率で氷弾を放つ。氷弾の攻撃力はトータル攻撃力と同じで、氷属性の飛び道具扱いとなる	投げダメージ80(氷属性)

戦車の剣 センシャノケン 片

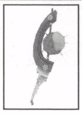


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
2(±0)	炎	3	0	戦車の結晶	—

効果	投げ効果
炎の属性を持つ攻撃でダメージを与える。また、攻撃を行った際に10%の確率で炎弾を放つ。炎弾の攻撃力はトータル攻撃力と同じで、炎属性の飛び道具扱いとなる	投げダメージ80(炎属性)

隠者の剣 インジャノケン 片



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
2(±0)	炎	3	0	隠者の結晶	—

効果	投げ効果
炎の属性を持つ攻撃でダメージを与える。また、攻撃が当たった際に12%の確率で爆発する。爆発の攻撃力はトータル攻撃力と同じで、飛び道具扱いとなる	投げダメージ80(炎属性)+爆発

正義の剣 セイギノケン 片

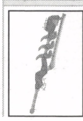


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
2(±0)	—	3	0	正義の結晶	—

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、12%の確率でトータル攻撃力が2倍になる	投げダメージ80

死神の剣 シニガミノケン 両



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
3(±0)	—	5	0	死神の結晶	—

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、18%の確率で吹き飛ばす	投げダメージ80+吹き飛ばし

悪魔の剣 アクマノケン 片

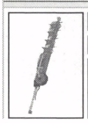


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
2(±0)	—	3	0	悪魔の結晶	—

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、2%の確率でその異形が落とす可能性のあるアイテムを1つ盗む。すでにアイテムを盗んだ異形を倒した場合は、必ず「結晶の欠片」が出現する	投げダメージ80

星の剣 ホシノケン 両



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
3(±0)	—	5	0	星の結晶	—

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、12%の確率で吹き飛ばす	投げダメージ80+吹き飛ばし

太陽の剣 タイヨウノケン 片

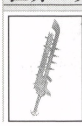


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
2(±0)	—	3	0	太陽の結晶	—

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、2%の確率で脱力にする	投げダメージ80+脱力

世界の剣 セカイノケン 片



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
2(±0)	雷	3	0	世界の結晶	—

効果	投げ効果
雷の属性を持つ攻撃でダメージを与える。また、攻撃を行った際に10%の確率で雷弾を放つ。雷弾の攻撃力はトータル攻撃力と同じで、雷属性の飛び道具扱いとなる	投げダメージ80(雷属性)

汚物の剣 オブツノケン 片

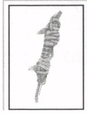


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
2(±0)	—	3	0	汚物の結晶	—

効果	投げ効果
攻撃を受けた際に、12%の確率でダメージを回避する	投げダメージ80

恋人の剣 コイビトノケン 二

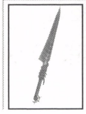


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
1(±0)	—	1	0	恋人の結晶	—

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、2%の確率でまひにする	投げダメージ80+まひ

力の剣 チカラノケン 片

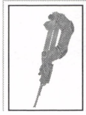


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
2(±0)	—	3	0	力の結晶	—

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、2%の確率で欲情にする	投げダメージ80+欲情

運命の輪の剣 ウンメイノワノケン 片

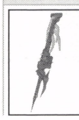


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
2(±0)	—	3	0	運命の輪の結晶	—

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、2%の確率で毒にする	投げダメージ80+毒

刑死者の剣 ケイシシャノケン 片

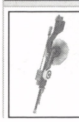


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
2(±0)	—	3	0	刑死者の結晶	—

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、2%の確率でまひにする	投げダメージ80+まひ

節制の剣 セッセイノケン 片

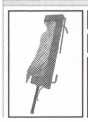


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
2(±0)	—	3	0	節制の結晶	—

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、2%の確率で錯乱にする	投げダメージ80+錯乱

塔の剣 トウノケン 両

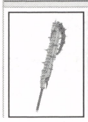


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
3(±0)	—	5	0	塔の結晶	—

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、12%の確率で吹き飛ばす	投げダメージ80+吹き飛ばし

月の剣 ツキノケン 片

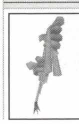


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
2(±0)	—	3	0	月の結晶	—

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、8%の確率でトータル攻撃力が2倍になる	投げダメージ80

審判の剣 シンパンノケン 片

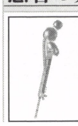


フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
2(±0)	—	3	0	審判の結晶	—

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、2%の確率で与えたダメージと同じ量のHPかVTが回復する	投げダメージ80

愚者の剣 グシャノケン 片



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
2(±0)	—	3	0	愚者の結晶	—

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、2%の確率で毒にするか、その異形を同じフロアの別の場所へとワープさせる	投げダメージ80+毒またはワープ(どちらになるかはランダム)

棍棒の剣 コンボウノケン 片



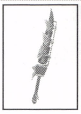
フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

ATK	属性	速度	粘着率	必要な結晶	強化ステータス
2(±0)	—	3	0	棍棒の結晶	—

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、2%の確率でステータス異常を引き起こす。発生するステータス異常は、まひ、脱力、暗黒、欲情、錯乱の5種類からランダムで選ばれる	投げダメージ80+ステータス異常(まひ、脱力、暗黒、欲情、錯乱のいずれか)

杯の剣 サカズキノケン 片

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

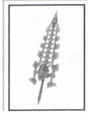


ATK	2（±0）	属性	—	速度	3	粘着率	0
必要な結晶	杯の結晶	強化ステータス	—				

効果	投げ効果
攻撃を受けた際に、15%の確率でダメージ量が0.5倍になる	投げダメージ80

剣の剣 ケンノケン 両

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256

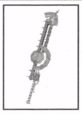


ATK	3（±0）	属性	—	速度	5	粘着率	0
必要な結晶	剣の結晶	強化ステータス	—				

効果	投げ効果
攻撃を行った際に、33%の確率で通常よりも攻撃範囲が広がる	投げダメージ80

硬貨の剣 コウカノケン 両

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/256	0/256	0/256	0/256



ATK	3（±0）	属性	—	速度	5	粘着率	0
必要な結晶	硬貨の結晶	強化ステータス	—				

効果	投げ効果
攻撃が当たった際に、30%の確率でトータル攻撃力が3倍のダメージを与える。逆に15%の確率で0.5倍になる可能性もある	投げダメージ80



コート Coat

貧弱コート ヒンジャクコート

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	101/180	18/180	5/240	6/120



DEF	1（＋1～±0）	属性	—	粘着率	30
強化ステータス	—				

効果	投げ効果
特別な効果はない	投げダメージ35

皮のコート カワノコート

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	60/180	52/180	12/150	6/150



DEF	2（＋1～－1）	属性	—	粘着率	20
強化ステータス	—				

効果	投げ効果
特別な効果はない	投げダメージ40

野獣のコート ヤジュウノコート

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	16/180	32/200	31/200	22/200



DEF	4（＋1～－2）	属性	—	粘着率	10
強化ステータス	—				

効果	投げ効果
特別な効果はない	投げダメージ45

耐炎のコート タイエンノコート

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	16/220	16/220	16/220	10/220



DEF	2（＋1～－1）	属性	炎	粘着率	10
強化ステータス	—				

効果	投げ効果
炎に対する属性防御値が最大になる	投げダメージ50（炎属性）

耐氷のコート タイヒョウノコート

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	16/230	16/230	16/230	10/230



DEF	2（＋1～－1）	属性	氷	粘着率	10
強化ステータス	—				

効果	投げ効果
氷に対する属性防御値が最大になる	投げダメージ50（氷属性）

耐雷のコート タイライノコート

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	16/250	16/250	16/250	10/250



DEF	2（＋1～－1）	属性	雷	粘着率	10
強化ステータス	—				

効果	投げ効果
雷に対する属性防御値が最大になる	投げダメージ50（雷属性）

体力のコート タイリョクノコート

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	8/250	12/250	15/250	14/250



DEF	2（＋2～±0）	属性	—	粘着率	10
強化ステータス	HP最大値＋25				

効果	投げ効果
HPの最大値が25上昇する	投げダメージ63

活力のコート カツリョクノコート

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	8/250	12/250	15/240	14/240



DEF	2（＋2～±0）	属性	—	粘着率	10
強化ステータス	VT最大値＋25				

効果	投げ効果
VTの最大値が25上昇する	投げダメージ49

攻守のコート コウシュノコート

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	1/210	10/210	15/250	15/220



DEF	2（＋2～±0）	属性	—	粘着率	10
強化ステータス	ATK＋3				

効果	投げ効果
ATKが3上昇する	投げダメージ72

運気のコート ウンキノコート

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	6/250	12/250	16/250	14/250



DEF	2（＋2～±0）	属性	—	粘着率	10
強化ステータス	運＋30				

効果	投げ効果
運が30上昇する	投げダメージ66

落運のコート ラクウンノコート

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	6/200	12/200	16/140	14/110



DEF	3（＋1～±0）	属性	—	粘着率	30
強化ステータス	運－30				

効果	投げ効果
運が30低下する	投げダメージ55

失楽のコート シツラクノコート

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/200	0/200	13/240	20/210



DEF	6（＋1～±0）	属性	—	粘着率	30
強化ステータス	—				

効果	投げ効果
VTの減少速度が1.5倍に上昇する	投げダメージ55

古いコート フルイコート

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/180	6/180	15/180	19/210



DEF	0（＋5～＋2）	属性	—	粘着率	5
強化ステータス	—				

効果	投げ効果
攻撃を受けるたびに、コートのDEFが1ずつ減少する	投げダメージ55

露出のコート ロシュツノコート

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/150	6/150	12/180	12/140



DEF	7（＋1～－1）	属性	—	粘着率	0
強化ステータス	—				

効果	投げ効果
異形の正面に立つと、装備をはずしてしまう	投げダメージ85

成長のコート セイチョウノコート

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	2/200	8/200	4/230	21/210



DEF	0（±0）	属性	—	粘着率	0
強化ステータス	—				

効果	投げ効果
フロアを1階降りるごとに、コートのDEFが1ずつ上昇する。ただし、獲得できるEXPが1/2となる。なお、装備をはずすとDEFは0に戻る	投げダメージ75

頑固のコート ガンコノコート

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/154	10/154	12/154	17/154



DEF	4（±0）	属性	—	粘着率	0
強化ステータス	—				

効果	投げ効果
装備するとはずせなくなる。「頑固偽翼」を同時に装備すれば、コートのDEFが2倍になる	投げダメージ155

歪んだコート ユガンダコート



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現 / 判明	0/154	0/154	4/154	5/154

DEF	4（±0）
属性	—
粘着率	0
強化ステータス	—
効果	腹痛と錯乱以外のステータス異常を回避できる
投げ効果	投げダメージ99

硝子のコート ガラスノコート



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現 / 判明	0/104	6/104	12/104	24/104

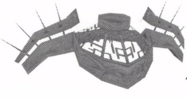
DEF	9（±0）
属性	—
粘着率	0
強化ステータス	—
効果	フロアを降りるか装備をはずすと消滅する
投げ効果	投げダメージ99

三属のコート サンゾクノコート



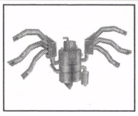
フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現 / 判明	0/224	6/224	5/224	7/204

DEF	3（±0）
属性	炎氷雷
粘着率	0
強化ステータス	—
効果	炎、氷、雷に対する属性防御値がすべて最大になる
投げ効果	投げダメージ129（炎・氷・雷属性）



偽翼 Wing

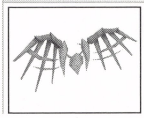
持久偽翼 ジキュウギヨク



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現 / 判明	60/240	30/240	27/240	18/240

粘着率	5
強化ステータス	—
効果	VTの減少速度が3／4に減少する
投げ効果	投げダメージ50

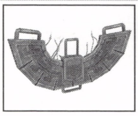
攻撃偽翼 コウゲキギヨク



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現 / 判明	16/250	22/250	30/250	20/250

粘着率	5
強化ステータス	ATK＋4～＋2
効果	ATKが上昇する
投げ効果	投げダメージ50

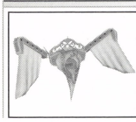
防御偽翼 ボウギョギヨク



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現 / 判明	16/240	22/240	25/240	20/240

粘着率	5
強化ステータス	DEF＋4～＋3
効果	DEFが上昇する
投げ効果	投げダメージ50

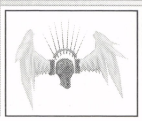
幸運偽翼 コウウンギヨク



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現 / 判明	16/250	22/250	25/250	28/240

粘着率	5
強化ステータス	運＋30～＋25
効果	運が上昇する
投げ効果	投げダメージ50

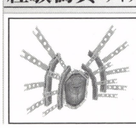
希望偽翼 キボウギヨク



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現 / 判明	0/200	14/200	18/190	22/180

粘着率	5
強化ステータス	HP最大値・VT最大値・ATK・DEF各＋2～＋1
効果	最大HP、最大VT、ATK、DEFがそれぞれ上昇する
投げ効果	投げダメージ50

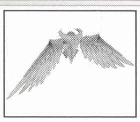
経験偽翼 ケイケンギヨク



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現 / 判明	16/250	22/250	20/60	22/70

粘着率	30
強化ステータス	—
効果	異形を倒した際に得られるEXPが20増加する
投げ効果	投げダメージ50

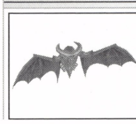
まひ偽翼 マヒギヨク



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現 / 判明	0/256	0/240	10/240	16/240

粘着率	25
強化ステータス	—
効果	まひを回避できる
投げ効果	投げダメージ50

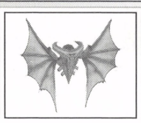
冷静偽翼 レイセイギヨク



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現 / 判明	44/240	32/240	22/240	21/240

粘着率	25
強化ステータス	—
効果	欲情、錯乱を回避できる
投げ効果	投げダメージ50

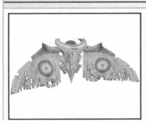
耐毒偽翼 タイドクギヨク



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現 / 判明	44/240	32/240	22/240	21/240

粘着率	25
強化ステータス	—
効果	毒、まひを回避できる
投げ効果	投げダメージ50

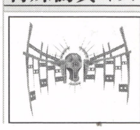
眼球偽翼 ガンキュウギヨク



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現 / 判明	44/240	32/240	22/240	21/240

粘着率	25
強化ステータス	—
効果	暗黒、欲情を回避できる
投げ効果	投げダメージ50

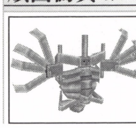
特殊偽翼 トクシュギヨク



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現 / 判明	0/140	0/140	3/140	3/140

粘着率	5
強化ステータス	—
効果	腹痛と脱力以外のステータス異常を回避できる
投げ効果	投げダメージ50

頑固偽翼 ガンコギヨク



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現 / 判明	0/154	14/154	14/154	22/154

粘着率	0
強化ステータス	—
効果	装備するとはずせなくなる。「頑固のコート」と同時に装備すると、コートのDEFを2倍にできる
投げ効果	投げダメージ156

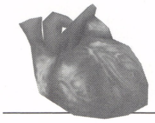
硝子偽翼 ガラスギヨク



フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現 / 判明	0/254	14/254	18/254	22/254

粘着率	0
強化ステータス	—
効果	VTが1.5秒ごとに1ずつ回復するようになる。フロアを降りるか装備をはずすと消滅する
投げ効果	投げダメージ58





心臓 Heart

心臓の実 シンゾウノミ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	34/210	50/240	72/230	128/210

効果	VTが全回復する。VT全快時に食べた場合は、VTの最大値が25上昇する。腐っていても同様の効果を得られるが、腹痛になる
投げ効果	投げダメージ65（腐っていた場合は腹痛にする）
ランダム要素	2／16の確率で腐っている

心臓の種 シンゾウノタネ

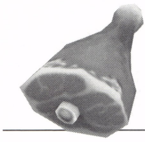
フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	210/210	186/230	156/230	90/220

効果	VTが30回復する。VT全快時に食べた場合は、VTの最大値が10上昇する。腐っていても同様の効果を得られるが、腹痛になる
投げ効果	投げダメージ50（腐っていた場合は腹痛にする）
ランダム要素	1／16の確率で腐っている

焼け心臓 ヤケシンゾウ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	12/210	20/220	28/200	38/200

効果	VTが全回復する代わりに、HPが半減する
投げ効果	投げダメージ80
ランダム要素	なし



肉 Meat

中流の肉 チュウリュウノニク

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	24/210	80/200	112/220	100/210

効果	HPが99回復する。HP全快時に食べた場合は、HPの最大値が12上昇する。腐っていても同様の効果を得られるが、腹痛になる
投げ効果	HPが99回復する（腐っていた場合は腹痛にする）
ランダム要素	1／16の確率で腐っている

焼肉 ヤキニク

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	12/220	16/200	24/200	28/200

効果	HPが全回復する代わりに、VTが50減少する
投げ効果	HPが999回復する
ランダム要素	なし

愚流の肉 グリュウノニク

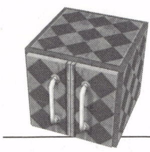
フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	212/210	128/210	46/220	40/230

効果	HPが30回復する。HP全快時に食べた場合は、HPの最大値が8上昇する。腐っていても同様の効果を得られるが、腹痛になる
投げ効果	HPが40回復する（腐っていた場合は腹痛にする）
ランダム要素	2／16の確率で腐っている

賢流の肉 ケンリュウノニク

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	8/230	32/210	74/220	88/180

効果	HPが全回復する。HP全快時に食べた場合は、最大HPが25上昇する。腐っていても同様の効果を得られるが、腹痛になる
投げ効果	HPが999回復する（腐っていた場合は腹痛にする）
ランダム要素	2／16の確率で腐っている



箱 Box

からの箱 カラノハコ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	6/100	6/100	6/38	6/38

効果	何も入っておらず、開けると必ず爆発する（ダメージ55）
投げ効果	投げダメージ121
ランダム要素	なし

希望の箱 キボウノハコ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/240	20/240	17/240	4/240

効果	名前に“希望”とつくアイテムが入っているが、1／16の確率で爆発する（ダメージ70）
投げ効果	投げダメージ75
ランダム要素	アイテム入手率：希望の液＝10／16、希望偽翼＝5／16、希望の箱＝1／16

頑固の箱 ガンコノハコ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	10/240	12/240	10/240	4/240

効果	ATKの合計値が30以上にならないと開けられない
投げ効果	投げダメージ75
ランダム要素	アイテム入手率：無敵印・無敵骨＝各4／16、無防備の箱・飛翔文様・古化文様・半減刑具＝各2／16

持ってない箱 モッテナイハコ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	16/220	21/220	17/220	32/220

効果	貧弱の剣・貧弱コート・持久偽翼・心臓の種・愚流の肉・からの箱・滋養の液・治癒印・火炎刑具・回復文様・石骨・幼虫・浄化の剣・皮のコート・攻撃偽翼・心臓の実・中流の肉・回復の箱・攻撃の液・持久印の優先順位で、所持していないものを入手
投げ効果	投げダメージ75
ランダム要素	なし

肉の箱 ニクノハコ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	40/230	21/230	17/230	0/230

効果	必ず肉が入っているが、1／16の確率で爆発する（ダメージ53）
投げ効果	投げダメージ75＋爆発ダメージ70（爆発率6／16）
ランダム要素	アイテム入手率：中流の肉＝10／16、賢流の肉＝4／16、愚流の肉＝2／16

爆破の箱 バクハノハコ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/200	0/200	10/200	20/200

効果	炎や爆発にまつわるアイテムが入っているが、3／16の確率で爆発する（ダメージ50）
投げ効果	投げダメージ75＋爆発ダメージ100（爆発率12／16）
ランダム要素	アイテム入手率：炎浄の剣・爆裂の剣・耐炎のコート・大爆文様＝各4／16　爆発範囲と確率：小範囲＝25％、中範囲＝40％、部屋全体＝35％

回復の箱 カイフクノハコ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	26/240	16/240	17/240	16/240

効果	HPが回復する。回復量はランダムで決まる
投げ効果	投げダメージ99
ランダム要素	HP回復量と確率：全回復＝5／16、50・70・100＝各3／16、10・200＝各1／16

双子の箱 フタゴノハコ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	10/230	12/230	10/230	4/230

効果	2つ所持していないと開けられない
投げ効果	投げダメージ75
ランダム要素	アイテム入手率：双子の剣・三叉印・銀の骨・金の骨＝各4／16

追加の箱 ツイカノハコ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/220	10/220	10/220	20/220

効果	開ける直前に入手したアイテムと、まったく同じものが出てくる。アイテムの強化状態や骨の数など、すべてをコピーする
投げ効果	投げダメージ75
ランダム要素	なし

不定の箱 フテイノハコ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	36/240	20/240	22/240	20/240

効果	特定のアイテムが入っているが、1／16の確率で爆発する（ダメージ48）
投げ効果	投げダメージ75＋爆発ダメージ70（爆発率2／16）
ランダム要素	アイテム入手率：浄化の剣＝6／16、皮のコート＝3／16、雷電文様＝2／16、心臓の種・愚流の肉・攻撃の液・俺印・羽根虫＝各1／16

箱の箱 ハコノハコ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/240	21/240	17/240	0/240

効果	必ず箱が入っているが、2／16の確率で爆発する（ダメージ50）
投げ効果	投げダメージ75＋爆発ダメージ70（爆発率4／16）
ランダム要素	アイテム入手率：回復の箱・希望の箱・双子の箱・肉の箱・試練の箱＝各3／16、箱の箱＝1／16

革命の箱 カクメイノハコ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/240	12/240	10/240	0/240

効果	名前に“革命”とつくアイテムが入っているが、2／16の確率で爆発する（ダメージ57）
投げ効果	投げダメージ75＋爆発ダメージ75（爆発率6／16）
ランダム要素	アイテム入手率：革命の液＝10／16、革命刑具＝6／16

硝子の箱・剣 ガラスノハコ・ケン

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	10/236	7/236	8/236	6/236

効果	「硝子の剣」が入っているが、3/16の確率で爆発する(ダメージ55)
投げ効果	投げダメージ75＋爆発ダメージ80(爆発率10/16)
ランダム要素	なし

硝子の箱・コート ガラスノハコ・コート

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	0/250	7/250	8/250	6/250

効果	「硝子のコート」が入っているが、3/16の確率で爆発する(ダメージ55)
投げ効果	投げダメージ75＋爆発ダメージ80(爆発率10/16)
ランダム要素	なし

硝子の箱・偽翼 ガラスノハコ・ギヨク

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	0/250	7/250	8/250	6/250

効果	「硝子偽翼」が入っているが、開けると3/16の確率で爆発する(ダメージ55)
投げ効果	投げダメージ75＋爆発ダメージ80(爆発率10/16)
ランダム要素	なし

音楽の箱 オンガクノハコ

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	10/220	4/220	5/220	8/220

効果	HP残量が33%以下のときにはHP・VTが全回復、34%以上のときには半減する
投げ効果	投げダメージ75
ランダム要素	なし

無防備の箱 ムボウビノハコ

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	0/240	3/240	5/240	8/240

効果	必ず装備アイテムが入っているが、55%の確率ですべての装備がはずれてしまう
投げ効果	投げダメージ75＋DEF5低下
ランダム要素	アイテム入手率:三叉の剣・干渉の剣・爆裂の剣・硝子の剣・皮のコート・野獣のコート・耐炎のコート・頑固偽翼＝各2/16

文様の箱 モンヨウノハコ

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	30/240	10/240	10/240	0/240

効果	必ず文様が入っているが、6%の確率でそのフロアに落ちている全アイテムが、箱から出てきた文様に変わってしまう
投げ効果	投げダメージ75
ランダム要素	アイテム入手率:回復文様＝3/16、中爆文様・大爆文様・氷結文様・飛翔文様＝各2/16、錯乱文様・暗黒文様・特殊文様・腐食文様・古化文様＝各1/16

両刃の箱 モロハノハコ

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	20/240	4/240	5/240	8/240

効果	開けるとHPが半減してしまう代わりに、必ず剣を入手できる
投げ効果	HP半減
ランダム要素	アイテム入手率:浄爆の剣・守護の剣・運気の剣・連斬の剣＝各4/16

腹痛の箱 フクツウノハコ

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	0/240	0/240	5/240	8/240

効果	腹痛になってしまう代わりに、必ず「回復の液」を入手できる
投げ効果	投げダメージ75
ランダム要素	アイテム入手率:回復の液DX＝8/16、回復の液AD＝6/16、回復の液A・回復の液D＝各1/16

空腹の箱 クウフクノハコ

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	0/50	10/50	10/50	20/50

効果	装備していない所持アイテム1個を飲み込んでしまう。10/16の確率で爆発する(ダメージ45)が、無事に開けられれば取り戻せる
投げ効果	投げダメージ128＋爆発ダメージ75(爆発率10/16)
ランダム要素	なし

笑う箱 ワラウハコ

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	0/240	4/240	3/240	6/240

効果	所持していると一定間隔で笑い声を上げ、徘徊する異形を呼び寄せてしまう。開けると中身はなく、笑い声が5秒おきに響く
投げ効果	投げダメージ119
ランダム要素	なし

寄生の箱 キセイノハコ

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	0/240	1/240	3/240	24/240

効果	持ち歩いていると、一定時間ごとにほかの所持アイテムを「寄生の箱」に変えてしまい、中身は入っていない
投げ効果	投げダメージ139
ランダム要素	なし

素晴しき箱 スバラシキハコ

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	0/250	0/250	3/230	6/220

効果	「歪んだ剣」か「歪んだコート」のどちらかが入っているが、2/16の確率で爆発する(ダメージ65)
投げ効果	投げダメージ115＋爆発ダメージ80(爆発率10/16)
ランダム要素	アイテム入手率:歪んだ剣・歪んだコート＝各8/16

試練の箱 シレンノハコ

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	26/250	14/250	10/250	20/250

効果	所持中に倒した異形の数で中身が変化する(0〜3＝「無印」、4〜11＝「愚流の肉」、12〜19＝「中流の肉」、20〜31＝「賢流の肉」、32以上＝「復活印」)。手放すと倒した異形の数はリセットされる。また、所持しているとHPの回復速度が半分になる
投げ効果	投げダメージ108
ランダム要素	なし

玩具の箱 ガングノハコ

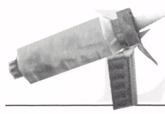
フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	0/50	0/50	0/50	0/50

効果	開けるたびに、現在いるフロアで出現する可能性のあるアイテムを入手できる(外界は地下1階〜地下4階、最下層は地下22階以降のアイテム出現率と同じ)。10〜12回開けると壊れてしまう
投げ効果	投げダメージ155
ランダム要素	開けられる回数と確率:12回・10回＝各6/16、11回＝4/16

進化の箱 シンカノハコ

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	16/250	14/250	10/250	4/250

効果	「進化の液」か「回復の液」が入っている。開けると2/16の確率で爆発する(ダメージ55)
投げ効果	投げダメージ111
ランダム要素	アイテム入手率:進化の液＝10/16、回復の液A＝4/16、回復の液D＝2/16



注入液

Lilquid

滋養の液 ジヨウノエキ

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	36/220	29/220	21/220	25/220

効果	HPとVTが全回復し、脱力も回復する
投げ効果	HP全回復
ランダム要素	なし

攻撃の液 コウゲキノエキ

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	30/220	14/220	10/220	13/220

効果	装備している剣のATKが1上昇し、HPとVTが10回復する
投げ効果	ATKが1上昇
ランダム要素	なし

防具の液 ボウグノエキ

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	30/220	10/220	8/220	4/220

効果	装備しているコートのDEFが1上昇し、HPとVTが10回復する
投げ効果	DEFが1上昇
ランダム要素	なし

攻防の液 コウボウノエキ

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	20/220	3/220	12/220	6/220

効果	装備している剣のATKとコートのDEFが1上昇し、HPとVTが10回復する
投げ効果	ATKとDEFが1上昇
ランダム要素	なし

弱力の液 ジャクリョクノエキ

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	5/108	1/108	6/108	9/108

効果	装備している剣のATKが1低下し、HPとVTが10回復する
投げ効果	ATKが1減少
ランダム要素	なし

弱化の液 ジャクカノエキ

フロア	1〜B4	B5〜B12	B13〜B21	B22以降
出現 / 判明	5/108	1/108	8/108	11/108

効果	装備しているコートのDEFが1低下し、HPとVTが10回復する
投げ効果	DEFが1減少
ランダム要素	なし

進化の液 シンカノエキ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	10/220	16/220	20/220	18/220

効果	レベルが1上昇し、HPとVTが10回復する
投げ効果	ATKとDEFが1上昇
ランダム要素	なし

回復の液A カイフクノエキA

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	10/200	19/200	20/200	18/200

効果	腹痛によって低下したATKとDEFを回復する。ATK全快時に注入した場合は、ATKの最大値が1上昇し、HPとVTが10回復する
投げ効果	ATKが1上昇
ランダム要素	なし

回復の液AD カイフクノエキAD

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	5/200	5/200	14/200	10/200

効果	腹痛によって低下したATKとDEFを回復する。ATKとDEFのうち、注入時に全快だったパラメータは最大値が1上昇し、HPとVTが10回復する
投げ効果	ATKとDEFが1上昇
ランダム要素	なし

冷静の液 レイセイノエキ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/240	1/240	6/240	10/240

効果	欲情、錯乱を回復し、HPとVTが10回復する
投げ効果	欲情または錯乱(どちらになるかはランダム)
ランダム要素	なし

眼球の液 ガンキュウノエキ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/240	17/240	15/240	13/240

効果	暗黒、欲情を回復し、HPとVTが10回復する
投げ効果	暗黒または欲情(どちらになるかはランダム)
ランダム要素	なし

特効の液 トッコウノエキ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	40/240	24/240	20/240	20/240

効果	すべてのステータス異常を回復し、HPとVTが10回復する
投げ効果	ステータス異常(発生確率:毒・まひ・脱力・欲情・腹痛=各2/16、暗黒・錯乱=3/16)
ランダム要素	なし

判明の液 ハンメイノエキ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/203	14/203	4/200	12/220

効果	未判明の所持アイテムがすべて判明し、HPとVTが10回復する
投げ効果	HP残量を表示(壁に当たると最下層の深さが表示される)
ランダム要素	なし

鉄骨の液 テッコツノエキ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	30/240	24/240	3/240	22/240

効果	所持している骨の数が1~2本増え、HPとVTが10回復する
投げ効果	投げダメージ75
ランダム要素	骨の増加数と確率:1本=10/16、2本=6/16

培養液 バイヨウエキ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/240	2/240	8/240	3/240

効果	HPとVTが10回復する
投げ効果	同じ異形がもう1体出現
ランダム要素	なし

虫液 ムシエキ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	10/50	13/50	10/50	2/50

効果	主人公にランダムで寄生虫が寄生し、HPとVTが10回復する
投げ効果	寄生虫にする(確率:炎虫・氷虫・雷虫・活力虫・攻虫・守虫・運虫・まひ虫・乱虫・毒虫・暗黒虫・腹痛虫・欲虫・脱力虫=各1/16、体力虫=2/16)
ランダム要素	注入時の寄生虫の寄生確率:投げ効果と同様

退化の液 タイカノエキ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	10/128	2/128	7/128	7/128

効果	レベルが1低下し、HPとVTが10回復する
投げ効果	ATKとDEFが1減少
ランダム要素	なし

回復の液D カイフクノエキD

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	10/200	7/200	11/200	7/200

効果	腹痛によって低下したDEFを回復する。DEF全快時に注入した場合は、DEFの最大値が1上昇し、HPとVTが10回復する
投げ効果	DEFが1上昇
ランダム要素	なし

回復の液DX カイフクノエキDX

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	5/200	3/200	4/200	5/200

効果	腹痛によって低下したATKとDEFを回復すると同時に、最大値も2上昇し、HPとVTが10回復する
投げ効果	ATKとDEFが2上昇
ランダム要素	なし

解毒の液 ゲドクノエキ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/240	17/240	12/240	10/240

効果	毒、まひを回復し、HPとVTが10回復する
投げ効果	毒またはまひ(どちらになるかはランダム)
ランダム要素	なし

活気の液 カッキノエキ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/240	1/240	1/240	3/240

効果	脱力を回復し、HPとVTが10回復する
投げ効果	脱力にする
ランダム要素	なし

希望の液 キボウノエキ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/220	10/220	6/220	13/220

効果	HPとVTが全回復し、すべてのステータス異常も回復する。所持しているアイテムの腐りと劣化が回復する
投げ効果	HP全回復
ランダム要素	なし

防腐の液 ボウフノエキ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/240	10/240	10/240	3/240

効果	所持している剣、コート、心臓、肉に防腐マークがつき、腐りと劣化が防止される。HPとVTが10回復する
投げ効果	投げダメージ75
ランダム要素	なし

革命の液 カクメイノエキ

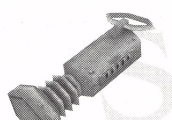
フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/200	13/200	16/200	10/200

効果	HPとVTの残量値と減量値が入れ替わる
投げ効果	HPの現在値と減量値が入れ替わる
ランダム要素	なし

廃液 ハイエキ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/50	0/50	4/50	2/50

効果	HPが最大で33%減少し、VTが10回復する
投げ効果	ATKが3上昇
ランダム要素	なし



Stamp 焼印

治癒印 チユイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	26/190	14/190	10/220	8/250

効果	HPの回復速度が3/4短縮される(対象:主人公)
投げ効果	投げダメージ83
ランダム要素	なし

持久印 ジキュウイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	20/180	15/180	10/200	7/250

効果	VTの減少速度が1/2に減少する(対象:主人公)
投げ効果	投げダメージ83
ランダム要素	なし

不動印 フドウイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/180	10/180	10/220	5/250

効果	吹き飛ばし、グリロの盗み、「散乱文様」によるアイテムの散乱を防止する(対象：主人公)
投げ効果	投げダメージ83
ランダム要素	なし

判明印 ハンメイイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	10/200	20/200	15/220	4/240

効果	拾ったアイテムがすべて判明済みになる(対象：主人公)
投げ効果	HP残量を表示
ランダム要素	なし

俺印 オレイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/222	20/222	17/222	20/222

効果	押したアイテムは、クリアor死亡で失っても次プレイ時に神経塔1階に落ちている。1度効果を発揮すると「無印」になる(対象：アイテム)
投げ効果	投げダメージ133
ランダム要素	なし

分裂印 ブンレツイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/100	2/100	8/180	10/250

効果	フロアを1つ降りるごとに、所持アイテムの1つが分裂して増える。ただし、状態や骨の数はフロアで拾った場合と同じ条件で決まる(対象：主人公)
投げ効果	投げダメージ113
ランダム要素	なし

粘着印 ネンチャクイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/10	2/10	4/10	6/10

効果	押されている装備アイテムを装備するとはずせなくなる(対象：装備アイテム)
投げ効果	投げダメージ63
ランダム要素	なし

嵐印 アラシイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	10/180	12/180	11/240	10/250

効果	攻撃が当たった際に、20%の確率で吹き飛ばす(対象：主人公)
投げ効果	投げダメージ113+吹き飛ばし
ランダム要素	なし

波動印 ハドウイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	10/180	16/180	19/240	17/250

効果	攻撃を行った際に、25%の確率で貫通性の波動を放つ。波動の威力はトータル攻撃力と同じで、飛び道具扱いとなる(対象：主人公)
投げ効果	投げダメージ113
ランダム要素	なし

文判印 モンハンイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/240	13/240	10/240	4/240

効果	主人公の正面に落ちている文様の種類が表示されるようになる(対象：主人公)
投げ効果	投げダメージ113
ランダム要素	なし

火吹き印 ヒフキイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	10/100	16/100	16/200	13/240

効果	レベルアップした際に、前方へ向かって15秒間炎を噴射する(炎属性ダメージ80)
投げ効果	投げダメージ133
ランダム要素	なし

無敵印 ムテキイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	40/100	14/100	8/200	17/240

効果	フロアを降りた直後に、15秒間無敵になる(対象：主人公)
投げ効果	無敵
ランダム要素	なし

開福印 カイフクイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	10/180	10/180	10/220	4/250

効果	箱を開けても爆発しなくなる。また、開けたときにHPとVTがそれぞれ10ずつ回復する(対象：主人公)
投げ効果	投げダメージ83
ランダム要素	なし

復活印 フッカツイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	10/20	5/20	10/120	25/250

効果	HPが0になっても1度だけ復活できる(復活時はHP、VT全快)。復活後は「無印」になる(対象：主人公)
投げ効果	投げダメージ153
ランダム要素	なし

投印 トウイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	40/200	15/200	10/220	10/253

効果	アイテムを投げた際の飛距離が約30%伸びる。また、投げ当てによるダメージが10増加する(対象：主人公)
投げ効果	投げダメージ133
ランダム要素	なし

無印 ムイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	10/110	1/110	2/110	3/110

効果	特別な効果はない(対象：主人公orアイテム)
投げ効果	投げダメージ63
ランダム要素	なし

消却印 ショウキャクイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	10/240	8/240	18/250	20/250

効果	押されている焼印を消し去る(対象：主人公orアイテム)
投げ効果	投げダメージ63
ランダム要素	なし

連斬印 レンザンイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	10/170	15/170	11/240	21/250

効果	連続攻撃の回数が1回増える(対象：主人公)
投げ効果	投げダメージ113
ランダム要素	なし

三叉印 ミツマタイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	10/180	15/180	13/240	10/250

効果	攻撃を行った際に、20%の確率で通常よりも攻撃範囲が広がる(対象：主人公)
投げ効果	投げダメージ113
ランダム要素	なし

爆人印 バクジンイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	10/100	13/100	15/200	18/240

効果	攻撃を受けた際に、5%の確率で爆発が発生する。爆発の攻撃力は主人公のトータル攻撃力と同じで、飛び道具扱いとなる(対象：主人公)
投げ効果	投げダメージ133+爆発ダメージ100
ランダム要素	なし

エロ印 エロイン

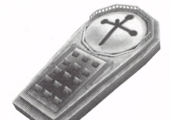
フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	10/100	12/100	20/180	10/240

効果	欲情状態になると運が60上昇し、攻撃速度も1.1倍に上昇する(対象：主人公)
投げ効果	投げダメージ133+欲情
ランダム要素	なし

特半印 トクハンイン

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	10/80	8/80	9/180	14/240

効果	すべてのステータス異常と特殊ステータスの継続時間が、通常の半分になる(対象：主人公)
投げ効果	HP全回復
ランダム要素	なし



刑具 Tool

火炎刑具 カエンケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	12/240	19/240	12/240	15/240

効果	小範囲に炎属性のダメージを与える(ダメージ85)。効果範囲内に落ちている心臓や肉を焼く
投げ効果	投げダメージ40+刑具効果
ランダム要素	なし

中爆刑具 チュウバクケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	15/240	14/240	14/240	6/240

効果	中範囲に炎属性のダメージを与える（ダメージ145）。効果範囲内に落ちている心臓や肉を焼く
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

氷結刑具 ヒョウケツケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	20/240	20/240	12/240	17/240

効果	小範囲に氷属性のダメージを与える（ダメージ95）
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

吹雪刑具 フブキケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	6/240	8/240	2/240	2/240

効果	部屋全体に氷属性のダメージを与える（ダメージ215）
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

中電刑具 チュウライケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	6/240	14/240	2/240	3/240

効果	中範囲に雷属性のダメージを与える（ダメージ150）
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

まひ刑具 マヒケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/240	6/240	9/240	4/240

効果	中範囲をまひにする
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

毒毒刑具 ドクドクケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/240	6/240	9/240	4/240

効果	中範囲を毒にする
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

腹痛刑具 フクツウケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/240	6/240	9/240	4/240

効果	中範囲を腹痛にする
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

脱力刑具 ダツリョクケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/250	8/250	5/250	7/250

効果	中範囲を脱力にする
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

嵐の刑具 アラシノケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	20/250	3/250	6/250	5/250

効果	中範囲を吹き飛ばす
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

心臓刑具 シンゾウケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/250	15/250	8/250	7/250

効果	部屋にいるすべての異形を「心臓の種」に変える
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

腐敗刑具 フハイケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	10/250	3/250	17/250	17/250

効果	部屋全体にダメージを与える（ダメージ225）。ただし、所持している心臓と肉がすべて腐ってしまう
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

大爆刑具 ダイバクケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	10/240	10/240	12/240	10/240

効果	部屋全体に炎属性のダメージを与える（ダメージ210）。効果範囲内に落ちている心臓や肉を焼く
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

中氷刑具 チュウヒョウケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	11/240	14/240	3/240	2/240

効果	中範囲に氷属性のダメージを与える（ダメージ155）
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

放電刑具 ホウデンケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	16/240	11/240	3/240	3/240

効果	小範囲に雷属性のダメージを与える（ダメージ90）
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

雷電刑具 ライデンケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	20/240	9/240	12/240	19/240

効果	部屋全体に雷属性のダメージを与える（ダメージ200）
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

錯乱刑具 サクランケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/240	6/240	9/240	4/240

効果	中範囲を錯乱にする
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

暗黒刑具 アンコクケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/240	1/240	2/240	4/240

効果	中範囲を暗黒にする
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

欲情刑具 ヨクジョウケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/250	5/250	9/250	4/250

効果	中範囲を欲情にする
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

集束刑具 シュウソクケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	20/240	2/240	10/240	18/240

効果	フロアに存在するすべての異形と落ちているアイテムを、現在いる部屋に集める
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

飛翔刑具 ヒショウケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	10/250	4/250	12/250	14/250

効果	現在いる部屋に存在するすべての異形と落ちているアイテムを、同じフロアの別の部屋へとワープさせる
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

腐肉刑具 フニクケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	20/250	6/250	6/250	8/250

効果	部屋にいるすべての異形を「愚流の肉・腐」に変える。ただし、所持している肉がすべて腐ってしまう
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

吸収刑具 キュウシュウケイグ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	10/250	14/250	18/250	18/250

効果	部屋にいるすべての異形から、HPを吸収して回復する（ダメージ99）
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

半減刑具 ハンゲンケイグ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	10/250	17/250	12/250	14/250

効果	部屋にいる異形の半数を倒す
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

革命刑具 カクメイケイグ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	10/250	8/250	16/250	15/250

効果	主人公と部屋にいるすべての異形の、HPとVTの現在値と減量値が入れ替わる
投げ効果	刑具効果
ランダム要素	なし

無名刑具 ムメイケイグ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/30	2/30	2/30	4/30

効果	ほかの刑具が持つ効果のどれかが、ランダムで発生する
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

回復刑具 カイフクケイグ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	20/250	21/250	20/250	23/250

効果	主人公と部屋にいるすべての異形のHPが50回復する
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし

猫背刑具 ネコゼケイグ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/30	4/30	5/30	5/30

効果	フロアの壁に触れると猫の鳴き声がするようになる
投げ効果	投げダメージ40＋刑具効果
ランダム要素	なし



文様 Trap

回復文様 カイフクモンヨウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	32/256	20/256	15/256

効果	表：踏んでいる間、HPとVTが回復する／裏：踏んでいる間、HPとVTが減少する／異形：表と同じ効果
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：2回＝8／16、1回・3回＝各4／16

火炎文様 カエンモンヨウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	20/256	10/256	5/256

効果	表：小範囲に炎属性のダメージを与える（ダメージ70）／裏：文様を拾う／異形：表と同じ効果。効果範囲内に落ちている心臓や肉を焼く
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：4回＝8／16、3回＝7／16、5回＝1／16

大爆文様 ダイバクモンヨウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	20/256	13/256	15/256

効果	表：部屋全体に炎属性のダメージを与える（ダメージ90）／裏：文様を拾う／異形：表と同じ効果。効果範囲内に落ちている心臓や肉を焼く
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：3回＝8／16、2回＝6／16、4回＝2／16

中氷文様 チュウヒョウモンヨウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	2/256	6/256	4/256

効果	表：中範囲に氷属性のダメージを与える（ダメージ80）／裏：文様を拾う／異形：表と同じ効果
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：3回＝8／16、2回・4回＝各4／16

放電文様 ホウデンモンヨウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	2/256	5/256	3/256

効果	表：小範囲に雷属性のダメージを与える（ダメージ70）／裏：文様を拾う／異形：表と同じ効果
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：4回＝8／16、3回＝7／16、5回＝1／16

雷電文様 ライデンモンヨウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	20/256	15/256	7/256

効果	表：部屋全体に雷属性のダメージを与える（ダメージ90）／裏：文様を拾う／異形：表と同じ効果
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：3回＝8／16、2回＝6／16、4回＝2／16

暗黒文様 アンコクモンヨウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	10/256	6/256	12/256

効果	表：中範囲を暗黒にする／裏：暗黒になっていれば回復、それ以外なら文様を拾う／異形：表と同じ効果
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：3回＝8／16、2回＝7／16、4回＝1／16

特殊文様 トクシュモンヨウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	5/256	10/256	10/256

効果	表：中範囲を全ステータス異常にする／裏：ステータス異常ならば回復、それ以外なら文様を拾う／異形：表と同じ効果（踏める回数は1回）
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	なし

自爆文様 ジバクモンヨウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	15/256	17/256	15/256

効果	表：炎属性のダメージを受ける（ダメージ60）／裏：文様を拾う／異形：表と同じ効果
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：3回＝8／16、2回＝7／16、4回＝1／16

中爆文様 チュウバクモンヨウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	15/256	17/256	10/256

効果	表：中範囲に炎属性のダメージを与える（ダメージ80）／裏：文様を拾う／異形：表と同じ効果。効果範囲内に落ちている心臓や肉を焼く
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：3回＝8／16、2回・4回＝各4／16

氷結文様 ヒョウケツモンヨウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	10/256	10/256	5/256

効果	表：小範囲に氷属性のダメージを与える（ダメージ70）／裏：文様を拾う／異形：表と同じ効果
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：4回＝8／16、3回＝7／16、5回＝1／16

吹雪文様 フブキモンヨウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	2/256	7/256	3/256

効果	表：部屋全体に氷属性のダメージを与える（ダメージ90）／裏：文様を拾う／異形：表と同じ効果
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：3回＝8／16、2回＝6／16、4回＝2／16

中雷文様 チュウライモンヨウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	2/256	5/256	3/256

効果	表：中範囲に雷属性のダメージを与える（ダメージ80）／裏：文様を拾う／異形：表と同じ効果
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：3回＝8／16、2回・4回＝各4／16

錯乱文様 サクランモンヨウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	10/256	8/256	14/256

効果	表：中範囲を錯乱にする／裏：錯乱していれば回復、それ以外なら文様を拾う／異形：表と同じ効果
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：3回＝8／16、2回＝7／16、4回＝1／16

腹痛文様 フクツウモンヨウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	10/256	10/256	16/256

効果	表：中範囲を腹痛にする／裏：腹痛になっていれば回復、それ以外なら文様を拾う／異形：表と同じ効果
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：3回＝8／16、2回＝7／16、4回＝1／16

腐食文様 フショクモンヨウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/256	1/256	2/256	16/256

効果	表：所持している心臓か肉が1つ腐ってしまう／裏：腐りをとり除く／異形：効果なし
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：3回＝8／16、2回＝6／16、4回＝2／16

嵐の文様 アラシノモンヨウ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/256	20/256	10/256	8/256

効果	表：後方に吹き飛ばされる／裏：前方に吹き飛ばされる／異形：表と同じ効果
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：1回＝10／16、2回＝4／16、3回＝2／16

飛翔文様 ヒショウモンヨウ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/256	16/256	14/256	10/256

効果	表：同じフロアの別の部屋へとワープする／裏：文様を拾う／異形：表と同じ効果
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：1回＝10／16、2回＝5／16、3回＝1／16

古化文様 コカモンヨウ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/256	2/256	4/256	8/256

効果	表：装備アイテムのATKとDEFが1減少する／裏：劣化している装備アイテムのATKとDEFが1回復する／異形：ATKとDEFが1上昇する
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：3回＝8／16、4回＝6／16、2回＝2／16

食料文様 ショクリョウモンヨウ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/256	1/256	2/256	15/256

効果	表：所持アイテムの1つが心臓か肉になる／裏：所持中の心臓か肉の1つが、心臓と肉以外のそのフロアに出現する可能性のあるアイテムになる／異形：効果なし
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：3回＝8／16、4回＝6／16、2回＝2／16

散乱文様 サンランモンヨウ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/256	1/256	18/256	10/256

効果	表：所持しているアイテムのうち、4つが地面に散らばる／裏：表と同じ効果／異形：効果なし
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：3回＝8／16、2回＝6／16、4回＝2／16

消失文様 ショウシツモンヨウ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/256	1/256	2/256	19/256

効果	表：所持アイテムの1つが消える／裏：そのフロアで出現する可能性のあるアイテムが1つ増える／異形：効果なし
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：3回＝8／16、2回＝6／16、4回＝2／16

消印文様 ケシインモンヨウ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/256	6/256	13/256	10/256

効果	表：主人公に押している焼印を消す／裏：文様を拾う／異形：効果なし
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：3回＝8／16、2回＝6／16、4回＝2／16

反転文様 ハンテンモンヨウ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/256	5/256	10/256	10/256

効果	表：フロアに落ちている文様がすべて反転する／裏：表と同じ効果／異形：表と同じ効果（踏める回数は1回）
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	なし

体活文様 タイカツモンヨウ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/256	20/256	18/256	10/256

効果	表：HPの最大値が5上昇する／裏：VTの最大値が5上昇する／異形：HPが全回復する
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：2回＝9／16、1回＝4／16、3回＝2／16、4回＝1／16

欲情文様 ヨクジョウモンヨウ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/256	8/256	4/256	4/256

効果	表：中範囲を欲情にする／裏：欲情であれば回復、それ以外なら文様を拾う／異形：表と同じ効果
投げ効果	なし（地面に落ちた際の表裏はランダムで決まる）
ランダム要素	踏める回数と確率：3回＝8／16、2回＝6／16、4回＝2／16



骨 Bone

石骨 イシボネ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	26/80	10/80	16/80	3/80

効果	HPが20減少し、VTは10回復する
投げ効果	投げダメージ88
ランダム要素	数と確率：4個＝10／16、3個＝4／16、5個＝2／16

矢骨 ヤボネ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	30/80	16/80	25/60	20/50

効果	HPが20減少し、VTは10回復する
投げ効果	投げダメージ85（異形を貫通する）
ランダム要素	数と確率：4個＝10／16、3個＝4／16、5個＝2／16

追尾骨 ツイビボネ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	35/90	20/90	22/70	19/50

効果	HPが20減少し、VTは10回復する
投げ効果	投げダメージ82（近くの異形に向かって飛んでいく）
ランダム要素	数と確率：4個＝10／16、3個＝4／16、5個＝2／16

爆骨 バクボネ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	35/200	11/200	20/100	22/50

効果	爆発して主人公を含めた中範囲に炎属性のダメージを与え（ダメージ80）、VTが10回復する
投げ効果	投げダメージ82＋爆発ダメージ80
ランダム要素	数と確率：4個＝10／16、3個＝4／16、5個＝2／16

守骨 マモリボネ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/50	7/50	7/90	9/50

効果	炎、氷、雷に対しての属性防御値がそれぞれ3上昇し（効果時間80秒）、HPとVTが10回復する
投げ効果	投げダメージ82
ランダム要素	数と確率：4個＝10／16、3個＝4／16、5個＝2／16

経験骨 ケイケンボネ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	20/50	4/50	15/250	15/150

効果	異形を倒した際に得られるEXPが2倍になり（効果時間60秒）、HPとVTが10回復する
投げ効果	投げダメージ92
ランダム要素	数と確率：2個＝13／16、3個＝3／16

まひ骨 マヒボネ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/50	5/50	2/50	5/50

効果	まひになり、HPとVTが10回復する
投げ効果	まひにする
ランダム要素	数と確率：2個＝10／16、3個＝5／16、4個＝1／16

乱骨 ランコツ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/50	5/50	5/50	6/50

効果	錯乱になり、HPとVTが10回復する
投げ効果	錯乱にする
ランダム要素	数と確率：2個＝10／16、3個＝5／16、4個＝1／16

毒骨 ドクボネ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/50	5/50	8/50	9/50

効果	毒になり、HPとVTが10回復する
投げ効果	毒にする
ランダム要素	数と確率：2個＝10／16、3個＝5／16、4個＝1／16

暗黒骨 アンコクボネ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/50	5/50	10/50	10/50

効果	暗黒になり、HPとVTが10回復する
投げ効果	暗黒にする
ランダム要素	数と確率：2個＝10／16、3個＝5／16、4個＝1／16

腹痛骨 フクツウボネ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現／判明	0/50	5/50	10/50	10/50

効果	腹痛になり、HPとVTが10回復する
投げ効果	腹痛にする
ランダム要素	数と確率：2個＝10／16、3個＝5／16、4個＝1／16

欲骨 ヨクボネ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/50	5/50	12/50	7/50

効果	欲情になり、HPとVTが10回復する
投げ効果	欲情にする
ランダム要素	数と確率：2個＝10／16、3個＝5／16、4個＝1／16

脱骨 ダツボネ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/50	2/50	6/50	10/50

効果	脱力になり、HPとVTが10回復する
投げ効果	脱力にする
ランダム要素	数と確率：2個＝10／16、3個＝5／16、4個＝1／16

腐肉骨 フニクボネ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	15/230	5/230	5/100	6/50

効果	腹痛になり、HPとVTが10回復する
投げ効果	「愚流の肉・腐」にする
ランダム要素	数と確率：2個・3個＝各6／16、4個＝4／16

歩加骨 アルカボネ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	25/150	23/150	21/50	7/50

効果	同じフロアの別の部屋へワープし（ポートのある部屋にワープする確率が高い）、HPとVTが10回復する
投げ効果	同じフロアの別の部屋へワープする
ランダム要素	数と確率：2個＝12／16、3個＝3／16、4個＝1／16

無敵骨 ムテキボネ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	20/150	25/150	10/50	10/50

効果	無敵になり（効果時間15秒）、HPとVTが10回復する
投げ効果	無敵になる（効果時間15秒）
ランダム要素	数と確率：2個＝10／16、3個＝4／16、4個＝2／16

耳栓骨 ミミセンボネ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/250	2/250	3/250	6/250

効果	すべての音が聞こえなくなり（効果時間60秒）、HPとVTが10回復する
投げ効果	投げダメージ92
ランダム要素	数と確率：2個＝10／16、3個＝4／16、4個＝2／16

死骨 シコツ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/204	2/224	8/180	14/150

効果	HP残量が1になり、VTが10回復する
投げ効果	HP残量が1になる
ランダム要素	数と確率：2個＝11／16、3個＝4／16、1個＝1／16

体液骨 タイエキボネ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	20/200	20/200	20/190	20/50

効果	足もとに体液がこぼれ、HPとVTが10回復する
投げ効果	体液がこぼれる
ランダム要素	数と確率：4個＝10／16、5個＝5／16、7個＝1／16

銀の骨 ギンノホネ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/50	10/50	3/50	8/50

効果	火吹きになり（効果時間15秒）、HPとVTが10回復する
投げ効果	投げダメージ90（炎属性）
ランダム要素	なし（数は1個）

金の骨 キンノホネ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/50	5/50	3/50	2/50

効果	部屋全体に炎属性のダメージを与え（ダメージ160）、HPとVTが10回復する
投げ効果	投げダメージ90（炎属性）
ランダム要素	なし（数は1個）

再階骨 サイカイコツ

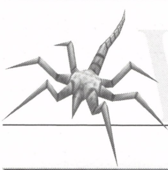
フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	30/50	32/50	20/50	8/50

効果	ポートがある部屋に行ったことがあればその部屋にワープし、HPとVTが10回復する
投げ効果	主人公がポートのある部屋に行ったことがあれば、その部屋にワープする
ランダム要素	数と確率：3個＝8／16、4個＝6／16、2個＝2／16

判明骨 ハンメイコツ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/250	32/250	5/230	30/210

効果	未判明の所持アイテムがすべて判明して、HPが20減少し、VTが10回復する
投げ効果	異形に当たるとHP残量を表示する。壁に当たると最下層の深さを表示する
ランダム要素	数と確率：1個＝10／16、2個＝6／16



Worm 寄生虫

幼虫 ヨウチュウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/208	12/208	1/228	4/238

効果	所持してフロアを降りると、33％の確率で別の寄生虫に変化する。このままでは寄生できない。なお、複数持っていても1匹ずつしか変化しない
投げ効果	投げダメージ70
ランダム要素	変化する寄生虫の確率：体力虫・活力虫・攻虫・流星虫＝各3／16、炎虫・守虫＝各2／16

炎虫 ホノオムシ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/230	20/230	21/240	19/250

効果	剣か主人公に寄生させると攻撃が炎属性になる（対象：主人公・剣・寄生虫）
投げ効果	投げダメージ70（炎属性）
ランダム要素	なし

氷虫 コオリムシ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/230	20/230	21/240	9/250

効果	剣か主人公に寄生させると攻撃が氷属性になる（対象：主人公・剣・寄生虫）
投げ効果	投げダメージ70（氷属性）
ランダム要素	なし

雷虫 カミナリムシ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/220	15/220	22/230	9/240

効果	剣か主人公に寄生させると攻撃が雷属性になる（対象：主人公・剣・寄生虫）
投げ効果	投げダメージ70（雷属性）
ランダム要素	なし

体力虫 タイリョクムシ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/200	25/200	32/210	32/220

効果	主人公に寄生させるとHPの最大値が上昇する（対象：主人公・寄生虫）
投げ効果	投げダメージ90
ランダム要素	上昇値と確率：15＝5／16、20・25＝各4／16、12＝2／16、10＝1／16

活力虫 カツリョクムシ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/210	25/210	30/220	37/240

効果	主人公に寄生させるとVTの最大値が上昇する（対象：主人公・寄生虫）
投げ効果	投げダメージ90
ランダム要素	上昇値と確率：10・12・15＝各4／16、20・25＝各2／16

攻虫 セメムシ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/210	7/210	10/220	6/240

効果	主人公に寄生させるとATKが上昇する（対象：主人公・寄生虫）
投げ効果	投げダメージ90
ランダム要素	上昇値と確率：2＝12／16、1＝4／16

守虫 マモチュウ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/230	5/230	6/240	12/250

効果	主人公に寄生させるとDEFが上昇する（対象：主人公・寄生虫）
投げ効果	投げダメージ90
ランダム要素	上昇値と確率：2＝10／16、1＝6／16

運虫 ウンムシ

フロア	1～B4	B5～B12	B13～B21	B22以降
出現／判明	0/230	18/230	11/240	10/250

効果	主人公に寄生させると運が上昇する（対象：主人公・寄生虫）
投げ効果	投げダメージ90
ランダム要素	上昇値と確率：10＝6／16、15＝4／16、20・25・30＝各2／16

まひ虫 マヒムシ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/220	1/220	10/230	9/240

効果	コートか主人公に寄生させるとまひを回避できる(対象:コート、主人公)
投げ効果	投げダメージ60+まひ
ランダム要素	なし

毒虫 ドクムシ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/220	10/220	4/230	18/240

効果	コートか主人公に寄生させると毒を回避できる(対象:主人公・コート・寄生虫)
投げ効果	投げダメージ90+毒
ランダム要素	なし

腹痛虫 フクツウムシ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/200	6/200	10/200	8/200

効果	コートか主人公に寄生させると腹痛を回避できる(対象:主人公・コート・寄生虫)
投げ効果	投げダメージ60+腹痛
ランダム要素	なし

脱力虫 ダツリョクムシ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/200	1/200	10/200	6/200

効果	コートか主人公に寄生させると脱力を回避できる(対象:主人公・コート・寄生虫)
投げ効果	投げダメージ60+脱力
ランダム要素	なし

判明虫 ハンメイムシ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/254	30/254	3/250	19/250

効果	未判明アイテムに寄生させると判明する(対象:未判明アイテム)
投げ効果	HP残量を表示
ランダム要素	なし

蟲喰い虫 ムシクイムシ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/20	0/20	0/20	5/20

効果	ほかの寄生虫に寄生させると成長する。11匹寄生させると「攻守虫」+11になる(対象:寄生虫)
投げ効果	投げダメージ81
ランダム要素	上昇値11の内訳と確率:ATK2+DEF9=12/16、ATK1+DEF10=4/16

復活虫 フッカツムシ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/200	0/200	0/200	11/200

効果	虫の死骸に寄生させると、元の寄生虫に生き返らせることができる(対象:虫の死骸)
投げ効果	投げダメージ25
ランダム要素	なし

乱虫 ランチュウ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/220	2/220	8/230	15/240

効果	コートか主人公に寄生させると錯乱を回避できる(対象:主人公・コート・寄生虫)
投げ効果	投げダメージ60+錯乱
ランダム要素	なし

暗黒虫 アンコクムシ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/220	2/220	13/230	2/240

効果	コートか主人公に寄生させると暗黒を回避できる(対象:主人公・コート・寄生虫)
投げ効果	投げダメージ60+暗黒
ランダム要素	なし

欲虫 ヨクムシ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/200	6/200	10/200	1/200

効果	コートか主人公に寄生させると欲情を回避できる(対象:主人公・コート・寄生虫)
投げ効果	投げダメージ60+欲情
ランダム要素	なし

流星虫 リュウセイムシ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/200	19/200	20/200	14/200

効果	剣か主人公に寄生させると、攻撃速度が1.05倍スピードアップする(対象:主人公・剣・寄生虫)
投げ効果	投げダメージ90
ランダム要素	なし

除爆虫 ジョバクムシ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/200	20/200	2/200	1/200

効果	箱に寄生させると、開けたときに爆発しなくなる(対象:箱)
投げ効果	投げダメージ81
ランダム要素	なし

羽根虫 ハネムシ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/20	10/20	10/20	5/20

効果	アイテムに寄生させると、そのアイテムとともに飛び去る(対象:アイテム)
投げ効果	投げダメージ1
ランダム要素	なし

虫の死骸 ムシノシガイ

フロア	1~B4	B5~B12	B13~B21	B22以降
出現/判明	0/200	2/200	2/200	4/200

効果	寄生はできない
投げ効果	投げダメージ3
ランダム要素	なし

結晶データ

結晶	投げ効果	入手元
首の者の結晶	投げダメージ120	首の者
自分の結晶	投げダメージ120	主人公のクローン
コリエルの結晶	投げダメージ120	コリエルメンバー
袋の者の結晶	投げダメージ120	袋の者
リトルの結晶	投げダメージ120	天使虫リトル
角女の結晶	投げダメージ120	角女
箱の者の結晶	投げダメージ120	箱の者
魔術師の結晶	投げダメージ80	マジシャン
女教皇の結晶	投げダメージ80	ヨハンナ・キョン
女帝の結晶	投げダメージ80	ブルガー
皇帝の結晶	投げダメージ80	アリエス
祭司の結晶	投げダメージ80	フェストゥム
恋人の結晶	投げダメージ80	ニクリとニクラ
戦車の結晶	投げダメージ80	ガルガルタンクジョー
力の結晶	投げダメージ80	ライア
隠者の結晶	投げダメージ80	ジェイイロム
運命の輪の結晶	投げダメージ80	カトー

結晶	投げ効果	入手元
正義の結晶	投げダメージ80	ソコンポ
刑死者の結晶	投げダメージ80	ハングワンズ
死神の結晶	投げダメージ80	デス
節制の結晶	投げダメージ80	ハナニップ
悪魔の結晶	投げダメージ80	グリロ
塔の結晶	投げダメージ80	ブブゲル
星の結晶	投げダメージ80	セブンティーン
月の結晶	投げダメージ80	ムーン
太陽の結晶	投げダメージ80	サン
審判の結晶	投げダメージ80	シン・モニス
世界の結晶	投げダメージ80	オル・ハガヌース
愚者の結晶	投げダメージ80	コクトーヘッド
汚物の結晶	投げダメージ80	グルー
棍棒の結晶	投げダメージ80	マナス
杯の結晶	投げダメージ80	ペリソマタ
剣の結晶	投げダメージ80	マレフィキア
硬貨の結晶	投げダメージ80	タブラ・スマラグディナ

※ 異形の結晶は、異形を倒した際に「結晶の欠片」を落としたとき、1%の確率で出現する可能性がある

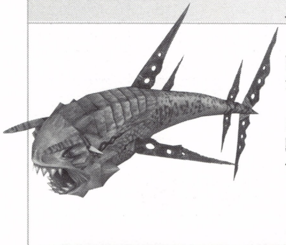
DATA

異形データ

ここでは全27種類の異形に関する詳細なパラメータと、戦う際のアドバイスをあわせて掲載する。これら異形との戦いを有利に運ぶために、気をつけるべき特徴と狙うべき弱点を把握しておこう

異形データの見方

ムーン 月 ①



正面にしか攻撃できないので、側面や背面に回り込んで攻撃すれば無傷で倒せる。深いフロアに出現するムーンBやCになると雷球を吐き出すようになるが、対処法は同じで問題ない。[illegible]わりには有益な「経験骨」や「再階骨」[illegible]とすので、積極的に倒してこれらを集めておこう。なお、キャラクターリストのモデルのムーン小を登録するためには、外界や神経塔地上1階にいるムーンを倒す必要がある。 ②

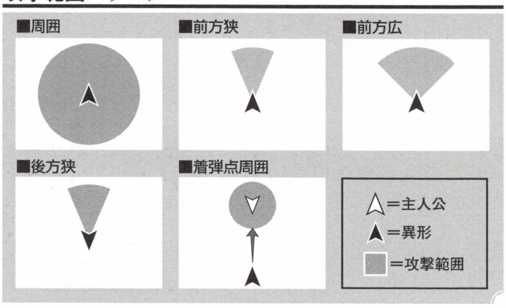
知覚	一定範囲内 ③	徘徊	する

攻撃方法 ④
かみつき／近距離／100％
突進／近距離／100％＋吹き飛ばし
飛 雷球／遠距離／100％＋雷

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
小	15	32	40	0	1	7	3	124	111	111	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	再階骨	15	愚流の肉	15	VT3	226
A	22	⑤	42	0	1	⑥	6	122	⑦	116	0	0	0	0	0	0	⑧	0	0	0	0	0	0	⑨	再階骨	26	⑩[illegible]験骨	26	VT1	204
B	88	72	60	0	1	6	6	128	112	112	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	250	再階骨	56	経験骨	76	VT3	124
C	210	199	55	0	2	7	7	128	120	120	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1192	再階骨	56	経験骨	76	VT3	124

①**異形の名称**
②**戦闘のアドバイス**
③**異形の行動パターン**
知覚：異形が主人公を発見し、攻撃を開始する条件。範囲を指定しているものは、その範囲内に主人公が入ることが条件となる
徘徊：主人公を発見していない状態でも、フロア内を移動している否かを示す
④**攻撃方法**
攻撃名称（その攻撃を行う形態）／攻撃距離（攻撃範囲）／攻撃力倍率＋追加効果の順で記載。攻撃距離は攻撃が届く距離で、攻撃範囲とは効果が及ぶ範囲。攻撃力倍率は、トータル攻撃力を算出するための補正値で、この数値をATKに加算するとトータル攻撃力になる。また、"飛"アイコンがついているものは飛び道具扱いの攻撃であることを表している

攻撃範囲パターン



⑤**基本パラメータ**
型：大きさと色によって分けられるグレードを表したもの。大きさと色が異なるとパラメータも変化する。小<A<B<Cの順番で強い
HP：異形のHPの最大値
ATK：異形の攻撃力。トータル攻撃力に影響する
DEF：異形の防御力。トータル防御力に影響する
運：異形の運。値が高いほどクリティカルが発生しやすい
⑥**属性防御値**
⑦**方向防御力値**
⑧**ステータス異常耐性**
ステータス異常の略称と詳細は以下のとおり。
毒：毒、暗：暗黒、痺：まひ、欲：欲情、脱：脱力、錯：錯乱、腹：腹痛、革：革命、心：心臓化、肉：肉化、虫：虫化、死：死骨、転：転送
革命…………「革命刑具」や「革命の液」でHP・VTの現在値と減量値が入れ替わる効果
心臓化……「心臓刑具」で「心臓の種」に変化する効果
肉化…………「腐肉刑具」や「腐肉骨」で「愚流の肉・腐」に変化する効果
虫化…………「虫液」で寄生虫に変化する効果
死骨…………「死骨」でHPが1になる効果
転送…………「歩加骨」や「再階骨」で別の部屋に転送する効果
⑨**獲得EXP**
⑩**落とすアイテム**
倒した際に落とす可能性のあるアイテムと、そのアイテムを落とす確率。256で割った数が実際の確率となる。欠片は「結晶の欠片」を拾ったときのHPやVTの回復量を表している

主人公のパラメータ

画面上には表示されないが、主人公にもステータス異常耐性値や方向防御値といった、異形とまったく同じパラメータが細かく設定されている。また、主人公は特定のイベントを発生させるたびに、内部的に弟が覚醒している状態と兄が覚醒している状態が入れ替わり、それと同時に初期パラメータも変化している。弟か兄かで内容が異なるイベントも存在するため、主人公の覚醒状態はイベントリストをコンプリートするうえで重要な要素。覚醒状態は外見的にはまったく変化がないので、現在の主人公が弟と兄のどちらのなのかは、パラメータを見るしか確認する方法がないことを覚えておくこう。なお、弟と兄が入れ替わる条件については、P36を参照。

主人公の初期パラメータ

キャラクター名	HP	VT	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転
主人公(弟)	99	99	16	12	14	3	4	5	128	120	112	0	0	0	0	0	0	0	0	10	10	10	0	0
主人公(兄)	100	98	17	11	14	3	4	5	128	120	112	0	0	0	0	0	0	0	0	10	10	10	0	0



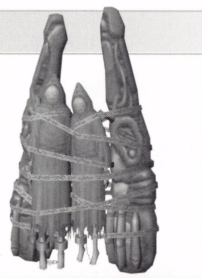
マジシャン 魔術師

ワープや分裂など、トリッキーな行動が特徴の異形。飛び道具のカード投げがやっかいだが、基本的には近づいてナイフ攻撃を狙ってくる。ナイフ攻撃は攻撃速度が速く、正面から攻撃するのは危険なので、側面や背面に回り込もう。HPが40％を下回るとHPが満タンのマジシャンが増える分裂を使用してくるので、そうなる前に倒したい。ワープは同じ部屋のどこかに移動するだけなので、落ちついて追撃しよう。

知覚	一定範囲内	徘徊	しない

攻撃方法
- ナイフ攻撃／近距離／100％＋氷
- 飛 カード投げ／遠距離／100％
- ワープ／ー／同じ部屋内のどこかに移動する
- 分裂／ー／2体に分裂する

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	311	65	42	15	0	7	7	128	120	98	0	0	5	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	374	氷結文様	26	自爆文様	26	VT3	204
B	777	183	51	20	0	7	7	128	120	98	0	0	5	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	1000	歩加骨	150	金の骨	35	VT2	71
C	888	253	51	20	0	7	7	128	120	98	0	0	5	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	1983	歩加骨	150	金の骨	35	VT2	71



ヨハンナ・キョン 女教皇

普段は眠っており、近づいても起きることはないため、無視して通り過ぎることもできる。ダメージを与えると動き出し、近づくと体当たりを、側面や背面に回り込むと左右への攻撃範囲が広い、両爪殴打や、周囲に効果を及ぼす錯乱音波を使う傾向がある。背面に回り込みつつ、両爪殴打や錯乱音波を出される前に特殊攻撃で攻撃しよう。また、HPが40％を下回った際に攻撃すると、ロケットのように飛んで別の部屋に逃げることがある。

知覚	ダメージを受ける	徘徊	しない

攻撃方法
- 体当たり／近距離／100％
- 錯乱音波／中距離（周囲）／100％＋錯乱
- 両爪殴打／中距離／100％＋吹き飛ばし
- ワープ／ー／違う部屋に移動する

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	421	85	43	0	6	4	6	128	100	100	0	0	0	10	0	10	0	0	0	0	0	0	0	411	耳栓骨	28	乱骨	28	VT3	200
B	798	226	48	0	6	4	5	128	100	89	0	0	0	10	0	10	0	0	0	0	0	0	0	1290	死骨	38	矢骨	48	VT3	170
C	1880	263	50	0	6	3	4	128	100	89	0	0	0	10	0	10	0	0	0	0	0	0	0	2111	死骨	38	矢骨	48	VT3	170



ブルガー 女帝

背面から近づくと気づかれないので、先制攻撃しやすい。体当たりや回転攻撃は多少追跡してくるが、回避するのは容易なうえにスキが非常に大きいため、攻撃後を狙って反撃しよう。気をつけるポイントは、HPが50％を下回ると繰り出してくる暗黒ガス。ブルガーが後ろを向いたらその合図なので、素早く左右によけよう。「中流の肉」や「判明虫」などの有益なアイテムを落とすので、見かけたらなるべく倒したい。

知覚	前方一定範囲内	徘徊	しない

攻撃方法
- 体当たり／中距離／100％
- 回転攻撃／近～遠距離／100％
- 暗黒ガス／近距離（後方狭）／100％＋暗黒

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
小	24	45	46	5	0	7	5	126	120	112	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	中爆文様	16	判明虫	30	VT6	210
A	53	49	46	15	0	7	5	126	117	110	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	38	眼球の液	30	中流の肉	25	VT6	201
B	419	99	49	15	3	2	7	128	108	99	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	520	中流の肉	30	攻防の液	6	VT6	220
C	819	225	43	15	4	3	7	128	108	99	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1311	中流の肉	30	攻防の液	6	VT6	220



アリエス 皇帝

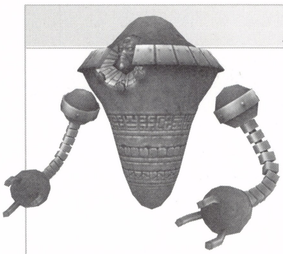
接触するまで知覚されないが、いったん動き出すと移動速度が速く、どこまでも追いかけてくる。基本的には、右爪殴打や左爪殴打が届かない距離から側面や背面に回り込みつつ戦うといい。常に移動していれば暗黒ガスを避けやすいうえ、暗黒ガスを出している間はスキだらけなので、連続攻撃を決めるチャンスとなる。ただし、押しつぶしは攻撃範囲が広くダメージも高いので、ジャンプしたらすぐに離れよう。

知覚	一定範囲内（至近距離）	徘徊	しない

攻撃方法
- 右爪殴打／近距離／100％
- 左爪殴打／近距離／100％
- 暗黒ガス／中距離（前方狭）／100％＋暗黒
- 押しつぶし／中距離（周囲）／100％＋吹き飛ばし

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	333	75	43	10	5	4	7	128	120	104	0	10	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	388	眼球の液	30	腐肉骨	28	VT5	198
B	880	212	42	20	6	4	7	128	120	104	0	10	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1051	廃液	30	鉄骨の液	48	VT5	178
C	1280	271	40	40	6	4	7	128	100	80	0	10	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2100	廃液	30	鉄骨の液	48	VT5	178

フェストゥム 祭司



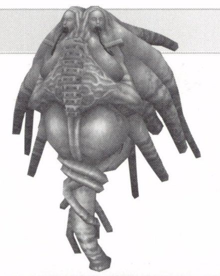
距離が離れている状態では、氷矢投げやリーチの長い腕のばしを繰り出してくるので、接近戦に持ち込んだほうがいい。近づくと毒ガスを多用してくるが、攻撃範囲はフェストゥムの前方にしかないため、側面や背面に回り込んで回避しつつ攻撃を仕掛けよう。特殊ダンジョンに出現するフェストゥムBとCは、踏むと危険な「食料文様」や「消失文様」を落とすので、倒したあとはいったん離れて安全を確認してから進もう。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- 腕のばし(右)/近～中距離/100%+雷
- 腕のばし(左)/近～中距離/100%+雷
- 毒ガス/近距離(前方狭)/100%+毒
- 飛 氷矢投げ/遠距離/100%+氷

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	550	95	31	0	7	7	2	128	112	104	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	555	氷結文様	31	歩加骨	25	VT5	200
B	899	223	59	0	7	7	3	128	108	95	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	999	消失文様	100	食料文様	100	VT5	56
C	1099	271	66	0	7	7	3	128	99	80	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2050	消失文様	100	食料文様	100	VT5	56

ニクリとニクラ 恋人



全体的に行動速度は遅いが、かみつきはまひの追加効果があるうえに3連続攻撃となっており、すべて食らうと大ダメージを受けてしまう。反面、ほかの攻撃は大きなダメージは受けないので、かみつだけに注意して戦えば怖い相手ではない。正面からの攻撃を避け、側面や背面から攻撃しよう。その際、周囲に攻撃範囲のあるブレスを受ける可能性があるが、ダメージは低く、ひるむ時間も短いのですぐに反撃が可能だ。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- かみつき/近距離/100%+まひ※
- ブレス/近距離(周囲)/100%
- 突進/中距離/100%+吹き飛ばし
- ※1発目のかみつきのみ

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	558	70	16	5	5	2	6	128	104	104	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	221	無名刑具	29	回復刑具	27	VT7	200
B	850	199	34	10	5	2	7	128	104	104	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	927	無名刑具	39	回復刑具	80	VT7	137
C	1251	271	34	10	5	3	7	128	104	95	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1910	無名刑具	39	回復刑具	80	VT7	137

ガルガルタンクジョー 戦車



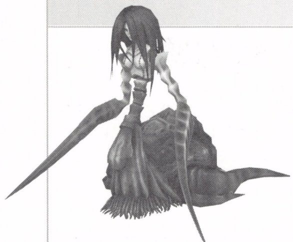
遠距離からは着弾点の周囲を巻き込む強力な火炎弾を放ち、接近すると突進で吹き飛ばされる。突進は全身に攻撃判定があるうえ当たり判定が2回発生する。密着していると回避できないので、攻撃がギリギリ届く距離で戦おう。火炎弾やレーザーは前方へしか攻撃できないので、背面に回り込んで攻撃すれば、どちらも簡単に回避できる。突進で吹き飛ばされてしまった場合は、追いかけて再び背面に回り込もう。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- 飛 火炎弾/遠距離(着弾点周囲)/100%+炎
- レーザー/中距離(前方広)/100%+炎
- 突進/近距離/100%+吹き飛ばし

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	605	115	38	0	7	3	0	128	104	90	0	10	10	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	688	火炎刑具	36	火炎文様	30	VT8	190
B	1560	235	50	0	7	7	3	128	104	90	0	10	10	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	1288	大爆刑具	56	消失文様	50	VT8	150
C	1760	313	77	0	7	7	3	128	104	90	0	10	10	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	3000	大爆刑具	56	消失文様	50	VT8	150

ライア 力



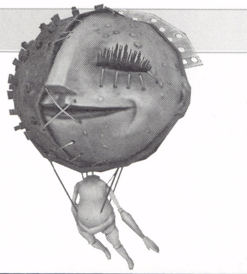
殴打はダメージが高く攻撃範囲も広いが、リーチは短いので、攻撃する際は基本的に背面に回り込んで仕掛けよう。その際、高確率で欲情ガスや脱力ガスを繰り出してくるが、攻撃速度の速い片手剣や二刀流であれば、特殊攻撃で封じやすい。また、地中触手のばしは異形や地形を無視して攻撃できる性質を持つため、通路などで異形を盾代わりにして戦う戦法が通用しない。ただし、攻撃中はスキだらけなので、見逃さず攻撃を仕掛けていこう。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- 殴打/近距離/100%
- 欲情ガス/近距離(周囲)/欲情
- 脱力ガス/近距離(周囲)/脱力
- 地中触手のばし/遠距離/100%

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	160	58	40	10	2	4	7	128	120	109	0	0	0	10	5	0	0	0	0	0	0	0	0	102	消却印	33	雷虫	10	HP3	200
B	539	131	43	20	2	4	7	128	114	99	0	0	0	10	5	0	0	0	0	0	0	0	0	770	嵐の文様	43	食料文様	53	HP3	160
C	916	246	37	20	2	4	7	128	114	99	0	0	0	10	5	0	0	0	0	0	0	0	0	1555	散乱文様	43	食料文様	53	HP3	160

ジェィイロム 隠者



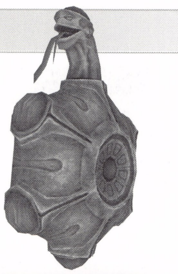
錯乱ダンスと自爆がやっかいな異形。奇妙な声を出しつつ踊りを始めたら錯乱ダンスの合図なので、特殊攻撃で封じよう。また、HPが40%を下回ると、大きくふくらみつつ接近し自爆する。自爆前に攻撃すれば倒せるが、大ダメージのリスクを避けて逃げたほうが安全だ。回転攻撃は1発のダメージこそ低いが、連続して食らうと大ダメージに直結してしまう。回転攻撃中は投げ当てなどで攻撃するか、やり過ごして攻撃後のスキに反撃を加えていくとよい。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- 頭突き／近距離／100%
- 回転攻撃／近～中距離／80%
- 錯乱ダンス／中距離（周囲）／錯乱
- 自爆／中距離（周囲）／100%＋炎

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
小	28	40	51	1	2	7	1	128	128	128	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	63	心臓の種	16	無名刑具	20	VT6	220
A	62	60	64	1	4	7	1	125	120	120	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	182	中爆文様	30	爆骨	28	VT6	198
B	418	144	80	1	4	7	3	125	120	120	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	830	中爆文様	40	消失文様	38	VT6	178
C	518	211	118	1	4	7	3	125	120	120	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1700	中爆文様	40	消失文様	38	VT6	178

カトー 運命の輪



普段は回転形態で移動し、HPが50%を下回ると高確率で4足歩行形態に変化する。回転形態中に主人公と距離が離れている場合は、回転突進を仕掛けてきやすいが、直線的な動きなので左右に移動すれば簡単に回避できる。4足歩行形態になると、後ろの頭からグルーを吐き出してくる。近づくと、どちらの形態時も毒の追加効果を持つ舌攻撃を仕掛けてくるが、正面にしか攻撃できないので側面に回り込んで攻撃すれば楽に倒せる。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- 回転突進（回転形態）／近距離／100%
- 舌攻撃／近距離／100%＋毒※
- グルー吐き出し（4足歩行形態）／ー／グルーを1体吐き出す

※30%で毒の追加効果が発生

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	38	40	45	0	7	1	7	125	90	120	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	解毒の液	28	不定の箱	33	VT6	195
B	480	105	45	0	3	4	6	256	96	128	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	549	空腹の箱	48	玩具の箱	3	VT3	168
C	649	225	41	0	4	5	7	256	96	128	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1241	空腹の箱	48	玩具の箱	6	VT3	168

ソコンポ 正義



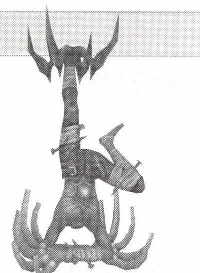
左肩から、装備アイテムを劣化させたり、心臓や肉を腐らせたりする劣化液を吐く。だが、左肩をこちらに向けるモーションが大きいので、特殊攻撃で封じやすい。右肩から吐き出す火炎弾に対しても、対処法は同じだ。基本的な戦い方としては、回転攻撃を警戒しつつ少し距離を空けたところからソコンポの周囲を回り、左右どちらかの肩をこちらに向けたら正面か背面へ回り込み、攻撃を仕掛けていこう。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- 回転攻撃／近距離／80%
- 飛 火炎弾／近距離／100%＋炎
- 飛 劣化液／近距離／劣化
- 押しつぶし／中距離（周囲）／100%＋吹き飛ばし

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	143	55	44	1	2	7	6	128	119	114	0	0	5	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	79	食料文様	33	両刃の箱	38	VT4	185
B	498	125	39	1	3	6	4	128	119	99	0	0	5	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	720	持ってない箱	100	寄生の箱	36	VT4	120
C	770	233	41	1	3	6	4	128	119	99	0	0	5	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	1533	持ってない箱	100	寄生の箱	36	VT4	120

ハングワンズ 刑死者



天井にぶら下りつつ移動し、周囲にまひガスや欲情ガスをまき散らす行動をメインとしているため、1～2回攻撃したら距離を置く戦法が有効だ。なお、HPが50%を下回ると地面に落下し、その際飛び散る体液に触れると毒になるので、その瞬間はいったん離れること。地面に落下後は移動できなくなるうえに、攻撃方法が蹴りのみとなるので、離れて攻撃すれば安全だ。なお、神経塔では地下3階で火炎炉を起動させなければ出現しない。

知覚	一定範囲内	徘徊	しない

攻撃方法
- 殴打（ぶら下がり形態）／近距離／100%
- まひガス（ぶら下がり形態）／中距離（周囲）／100%＋まひ
- 欲情ガス（ぶら下がり形態）／中距離（周囲）／100%＋欲情
- 蹴り（落下後）／近距離／100%

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	230	60	42	0	3	6	7	128	115	104	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	152	無敵骨	18	判明虫	40	VT3	198
B	612	131	40	0	3	6	7	128	115	104	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	677	無敵骨	18	吸収刑具	40	VT3	198
C	915	245	40	0	3	6	7	128	115	104	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1530	無敵骨	18	まひ刑具	10	VT3	198

デス 死神



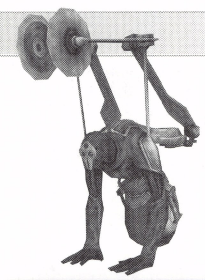
知覚前は地面に崩れているが、近づくと起き上がって攻撃してくる。左右の爪突きのダメージが高いので、これを食らわないように側面や背面へ回り込みつつ戦おう。まれに主人公や周囲の異形を引き寄せる吸い込みを仕掛けてくるが、この攻撃自体にダメージはないので、その間は一方的に攻撃できるチャンス。とげ飛ばしは距離が離れているときに使ってきやすいので、距離を離す際はジグザグに走って回避しよう。

知覚	一定範囲内	徘徊	しない

攻撃方法
- 左爪殴打／近距離／100%
- 左爪突き／中距離／100%
- 右爪突き／近距離／100%
- 右剣斬り／中距離／100%＋吹き飛ばし
- 飛 とげ飛ばし／遠距離／100%
- 吸い込み／中距離／主人公や周囲の異形を吸い寄せる

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	187	60	43	30	7	6	2	125	118	105	0	5	10	10	0	10	0	0	0	0	0	0	0	130	体液骨	30	嵐の文様	26	VT4	200
B	719	155	45	30	7	6	3	125	110	102	0	5	10	10	0	10	0	0	0	0	0	0	0	799	革命の液	40	退化の液	36	VT4	180
C	1010	265	18	50	7	6	3	125	110	80	0	5	10	10	0	10	0	0	0	0	0	0	0	1616	革命の液	40	退化の液	36	VT4	180

ハナニップ 節制



正面に立つと強力なシンバル殴打や超音波を仕掛けてきやすいので、側面や背面に回り込んで戦おう。背面に回り込むと錯乱音波を多用するが、小刻みにシンバルを鳴らす予備動作を見てからでも、特殊攻撃を出せば封じることが容易。突進は移動距離が非常に長く、その速度も速い。これを逆手にとり、複数の異形と同時に戦うときには、一度逃げて突進で先に追いついてくるハナニップを倒すという戦法が有効だ。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- シンバル殴打／近距離／100%
- 錯乱音波／中距離（周囲）／100%＋錯乱＋吹き飛ばし
- 飛 超音波／遠距離／100%
- 突進／近～中距離／100%＋吹き飛ばし

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	430	89	44	5	5	4	0	128	104	75	0	0	0	0	5	10	0	0	0	0	0	0	0	1396	鉄骨の液	26	追尾骨	30	VT6	200
B	1050	230	23	5	5	4	2	128	104	75	0	0	0	0	5	10	0	0	0	0	0	0	0	1499	鉄骨の液	26	追尾骨	30	VT6	200
C	1680	271	23	5	5	4	2	128	104	75	0	0	0	0	5	10	0	0	0	0	0	0	0	2600	鉄骨の液	26	追尾骨	30	VT6	200

グリロ 悪魔



アイテムを盗むいやらしい異形。アイテムを盗んだあとは一目散に逃げ出すので、急いで追いかけよう。倒せば盗まれたアイテムをとり戻せるが、まれに盗まれたアイテムを主人公に投げてくる。それに当たってしまうとアイテムは失われてしまうので注意。攻撃速度の速い片手剣や二刀流ならば、特殊攻撃を連発しているだけで、盗みを封じることが可能。両手剣ならば、攻撃が届くギリギリの位置から特殊攻撃で攻めよう。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- 殴打／近距離／100%
- 盗み／近距離／主人公が所持しているアイテムを盗む
- アイテム投げ／ー／盗んだアイテムを投げ当ててくる

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	98	43	41	10	1	7	6	128	120	112	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	51	盗んだ品	※	心臓の種	186	VT6	70
B	383	101	55	10	1	7	6	128	120	112	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	777	盗んだ品	※	攻防の液	64	VT6	56
C	610	165	55	64	2	7	7	128	120	112	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	777	盗んだ品	※	攻防の液	64	VT6	56

※アイテムを盗んだグリロを倒すと、必ず盗まれたアイテムを落とす

ブブゲル 塔



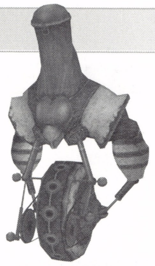
普段は通路の壁に擬態しており、近づくと襲ってくる。通路をふさいでいるが、倒さなくても部屋までおびき寄せたり、ブブゲルの左右側面の隙間を強引に走り抜けてやり過ごすことも可能。攻撃する際は、ブブゲルの正面中央に立たないように気をつければ、顔面攻撃や雷球を受けにくい。また、倒した際に倒れかかってくるブブゲルを確実に回避するには、部屋へおびき寄せるなどして、側面や背面からトドメの一撃を当てるといい。

知覚	一定範囲内（至近距離）	徘徊	しない

攻撃方法
- 顔面攻撃／近距離／100%
- 回転攻撃／近距離／100%＋吹き飛ばし
- 飛 雷球／遠距離／100%＋雷

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	610	53	20	0	5	3	6	128	120	48	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	177	復活虫	24	雷電刑具	32	VT3	200
B	1099	133	6	0	5	3	6	128	128	64	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	999	箱の箱	50	雷電刑具	56	VT3	150
C	2006	245	6	0	3	3	3	128	128	64	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1999	箱の箱	50	雷電刑具	56	VT3	150

セブンティーン 星



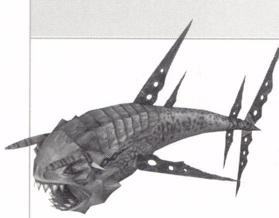
主人公を見つけると、高確率で突進を仕掛けてくる。直線的な攻撃なので、左右に移動するだけで簡単に回避できる。また、攻撃後のスキが非常に大きいので、見逃さず連続攻撃を決めよう。その際、背面から攻撃を仕掛けていると倒し切れなかった際にバックキックで反撃を受けやすいため、必ず側面より攻撃を仕掛けること。リーチの長い両手剣を装備している場合は、頭突きの届かない距離から一方的に攻撃することも可能だ。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- 頭突き／近距離／100％
- 突進／近～遠距離／100％＋吹き飛ばし
- バックキック／近距離／100％＋吹き飛ばし
- 飛 ガトリング／遠距離／50％

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	75	50	39	0	5	6	1	125	112	95	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	53	脱骨	26	集束刑具	64	VT2	202
B	517	106	40	10	5	6	1	125	112	80	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	671	退化の液	30	攻防の液	32	VT2	160
C	750	235	40	20	5	6	1	125	112	80	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1450	退化の液	30	攻防の液	32	VT2	160

ムーン 月



正面にしか攻撃できないので、側面や背面に回り込んで攻撃すれば無傷で倒せる。深いフロアに出現するムーンBやCになると雷球を吐き出すようになるが、対処法は同じで問題ない。弱いわりには有益な「経験骨」や「再階骨」を落とすので、積極的に倒してこれらを集めておこう。なお、キャラクターリストのモデルのムーン小を登録するためには、外界や神経塔地上1階にいるムーンを倒す必要がある。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- かみつき／近距離／100％
- 突進／近距離／100％＋吹き飛ばし
- 飛 雷球／遠距離／100％＋雷

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
小	15	32	40	0	1	7	3	124	111	111	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	再階骨	15	愚流の肉	15	VT3	226
A	22	35	42	0	1	6	6	122	116	116	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	再階骨	26	経験骨	26	VT1	204
B	88	72	60	0	1	6	6	128	112	112	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	250	再階骨	56	経験骨	76	VT3	124
C	210	199	55	0	2	7	7	128	120	120	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1192	再階骨	56	経験骨	76	VT3	124

サン 太陽



通路に張りついて道をふさいでいるため、倒さないと先に進めないやっかいな異形。通常はレーザーや脱力液で攻撃してくるが、HPが30％を下回るとクモ状の本体だけとなって逃げていく。ステータス異常の追加効果を持つ攻撃が多く、とくに吐き出したあともしばらく地面に残る脱力液と、本体が逃げる瞬間に出す粘液には気をつけよう。「歪んだコート」などでステータス異常の対策ができているなら、力押しで戦って問題ない。

知覚	一定範囲内	徘徊	しない

攻撃方法
- 飛 レーザー（クモの巣形態）／遠距離／100％
- 飛 脱力液（クモの巣形態）／近距離／100％＋脱力
- とびつき（クモ形態）／近距離／100％＋脱力
- 暗黒ガス（クモ形態）／中距離（周囲）／100％＋暗黒

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	622	65	22	0	5	2	7	128	128	64	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	199	再階骨	36	革命刑具	30	VT6	190
B	978	154	16	0	5	3	7	128	128	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	815	再階骨	36	革命刑具	20	VT6	200
C	1450	255	13	0	7	0	7	128	128	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1714	再階骨	36	革命刑具	20	VT6	200

シン・モニス 審判



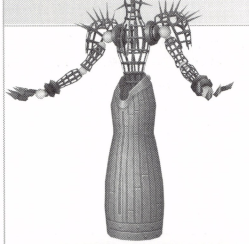
HPやVTを吸収するという特徴を持つ。VT回復系のアイテムの所持数に不安がある場合は、脅威となる存在なので複数の異形と戦う場合では優先的に倒したい。背面へ回り込むように移動して攻撃を回避しつつ、連続攻撃を叩き込もう。なお、欲情になると逆にHP・VTを回復してくれるので、「欲骨」などを使うのも有効だ。ライアが繰り出す欲情ガスなど、異形の攻撃を逆に利用するのもいいだろう。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- HP吸収／近距離／主人公のHPを徐々に吸い取る
- VT吸収／近距離／主人公のVTを徐々に吸い取る

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	332	1	35	0	0	4	7	128	112	112	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	171	体液骨	36	双子の箱	20	VT8	200
B	777	105	16	15	4	4	7	128	112	112	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	888	無敵骨	36	腐肉骨	20	VT8	200
C	1050	140	16	30	0	4	7	128	112	108	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1666	無敵骨	36	腐肉骨	20	VT8	200

オル・ハガヌース 世界



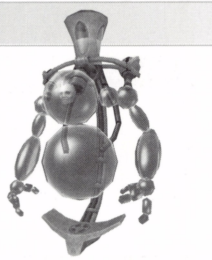
ひたすら雷球を飛ばしてくるので、左右に移動しながら近づいて攻撃しよう。HPが50％を下回ると錯乱となり、フラフラと移動しはじめることがある。このとき周囲に2つの雷球が回転しており、これに触れると錯乱になってしまう。その際は、雷球に触れないように離れた位置から投げ当てて攻撃するか、無視して先へ進んでしまおう。さらにHPが30％以下になると、自爆するようになる。身体が赤くなったら急いで離れること。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- 飛 雷球／遠距離／100％＋雷
- 錯乱／－／100％＋錯乱
- 自爆／中距離（周囲）／100％＋吹き飛ばし

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	165	56	45	0	7	6	3	128	108	108	0	0	0	10	5	0	0	0	0	0	0	0	0	155	特効の液	20	回復の箱	20	VT3	216
B	744	160	22	0	7	6	3	128	108	108	0	0	0	10	5	0	0	0	0	0	0	0	0	713	錯乱文様	30	革命の液	30	VT3	196
C	920	236	44	0	7	6	3	128	108	95	0	0	0	10	5	0	0	0	0	0	0	0	0	1599	錯乱文様	30	革命の液	30	VT3	196

コクトーヘッド 愚者



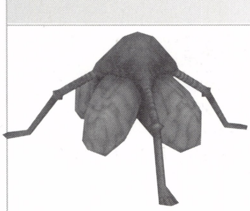
近づくと毒の追加効果を持つ泡殴打と脱力の追加効果を持つ泡破裂、離れると泡飛ばしを繰り出してくる。基本戦術としては、側面や背面に回り込んで、泡殴打を回避しながらの攻撃が有効。泡をふくらまし始めたら泡破裂を出す合図なので、特殊攻撃で封じるか急いで離れること。HPが40％を下回ると一度だけ4つのバリアを出現させることがある。とくに有効な対策はないので、スキの小さい通常攻撃で地道にバリアを破壊しよう。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- 泡殴打／近距離／100％＋毒
- 泡破裂／中距離（周囲）／100％＋脱力
- 飛 泡飛ばし／遠距離／100％
- ワープ／－／同じ部屋のどこかに移動する
- バリア／－／攻撃を1回防ぐバリアを4つ作る

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	777	79	2	0	7	6	6	128	100	64	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	375	毒毒刑具	36	俺印	20	VT2	200
B	999	215	44	0	7	6	6	128	88	64	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	950	猫背刑具	36	爆人印	30	VT2	190
C	1080	265	40	0	3	4	7	128	100	80	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2100	猫背刑具	36	爆人印	30	VT2	190

グルー 汚物



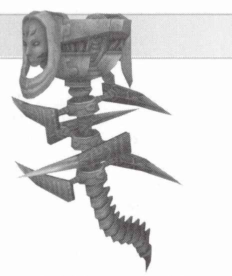
ノミのようにジャンプしつつ、体当たりしてくる異形。グルーBやCは、押しつぶしも繰り出してくる。身体が非常に小さく、地面にいるときは主人公のほとんどの攻撃が空振りしてしまうが、体当たり中のところを狙えば命中させやすい。また、踏み潰せば一撃で倒すことができるが、EXPは獲得できないうえにアイテムや「結晶の欠片」などを入手できない。どちらの方法で倒すかは、状況に応じて判断しよう。

知覚	一定範囲内	徘徊	しない

攻撃方法
- 体当たり／近距離／100％
- 押しつぶし／中距離（周囲）／100％＋吹き飛ばし

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	7	35	0	20	0	5	5	128	128	128	10	10	10	10	10	10	10	10	0	0	0	10	0	4	愚流の肉	16	解毒の液	17	VT1	223
B	49	80	42	20	0	5	5	128	128	128	10	10	10	10	10	10	10	10	0	0	0	10	0	198	銀の骨	56	爆骨	70	VT1	130
C	7	255	42	50	1	6	6	128	128	128	10	10	10	10	10	10	10	10	0	0	0	10	0	100	銀の骨	56	爆骨	70	VT1	130

マナス 棍棒



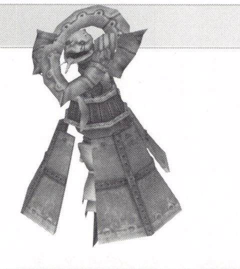
遠距離からの攻撃を得意とする異形で、部屋内を頻繁にワープで移動する。火炎弾、氷弾、雷球を放射状にばら撒いたり、錯乱ガスを吹き出すなど、攻撃方法は多彩。そして、そのほとんどが飛び道具扱いの攻撃だ。どの攻撃も1発のダメージが非常に高いので、軌道をよく見て回避しよう。攻撃後はすぐにワープで移動するため、攻撃のチャンスは逃さないように。攻撃中のマナスはスキだらけなので、側面に回り込んで連続攻撃を狙おう。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- 飛 属性弾射出／遠距離／100％＋炎、氷、雷
- 飛 属性弾ばらまき／中距離（周囲）／100％＋炎、氷、雷
- 錯乱ガス／中距離（前方狭）／100％＋錯乱
- 飛 レーザー／遠距離／100％
- ワープ／－／同じ部屋のどこかに移動する

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	811	125	45	0	6	7	7	128	110	128	10	10	9	10	8	10	0	10	10	10	10	10	10	777	攻防の液	40	金の骨	40	VT4	176
B	1670	220	55	0	6	7	7	128	105	128	10	10	10	10	8	10	0	10	10	10	10	10	10	2777	攻防の液	40	金の骨	40	VT4	176
C	3008	300	55	0	6	7	7	128	105	128	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	5200	追加の箱	40	金の骨	40	VT4	176

ペリソマタ 杯



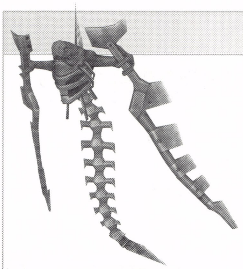
普段はスカート形態だが、下半身のパーツを閉じてカップ形態になると、すべての攻撃が効かなくなってしまう。カップ形態時は距離をとり、スカート形態になるのを待ってから攻撃しよう。カップ形態時に繰り出す押しつぶし後は必ずスカート形態に戻るので、そこを狙うといい。なお、ペリソマタAは毒の間は、常にスカート形態のなのだが、ペリソマタBとCには毒がまったく効かないので、この戦法は使えない。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- 押しつぶし(カップ形態)／中距離(周囲)／100%＋吹き飛ばし
- 回転攻撃(カップ形態)／中距離／100%
- 尻尾殴打(スカート形態)／近距離／100%＋毒

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	812	140	45	0	7	7	6	128	110	110	0	10	9	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	777	攻防の液	40	金の骨	40	VT4	176
B	1671	225	58	0	7	7	6	128	110	110	10	10	10	10	10	5	0	10	10	10	10	10	10	2777	攻防の液	40	金の骨	40	VT4	176
C	3040	290	58	0	7	7	6	128	110	110	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	5200	三属のコート	5	金の骨	40	VT4	176

マレフィキア 剣



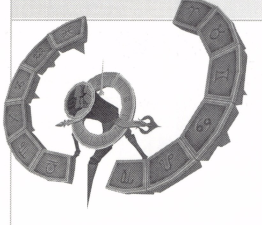
近距離では乱舞や大剣振り下ろし、遠距離では大剣波動を仕掛けてくる。攻撃の手数が多いため、複数と同時に戦わなければならない間は、少し足を止めただけで攻撃を受けてしまう可能性が高い。マレフィキアが1体になるまでは、周囲を旋回して攻撃をかわし、攻撃後のスキを狙って特殊攻撃を当てて再び離れるヒット&アウェイが有効。なお、大剣振り下ろしや大剣波動の攻撃モーション中は無敵なので、その間は攻撃を控えること。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- 斬撃／近距離／100%
- 乱舞／近距離／80%・100%※
- 回転攻撃／中距離／100%
- 飛 大剣波動／遠距離／100%
- 大剣振り下ろし／中距離(周囲)／100%＋吹き飛ばし
- ※最後の一撃のみ100%

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	999	150	50	0	7	7	6	128	120	120	10	10	8	10	0	10	0	10	10	10	10	10	10	1000	攻防の液	40	金の骨	40	VT4	176
B	2001	235	50	0	7	7	6	128	120	120	10	10	8	10	5	10	0	10	10	10	10	10	10	3000	攻防の液	40	金の骨	40	VT4	176
C	3321	333	50	0	7	7	6	128	120	120	10	10	9	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	7700	吸収の剣	5	金の骨	40	VT4	176

タブラ・スマラグディナ 硬貨

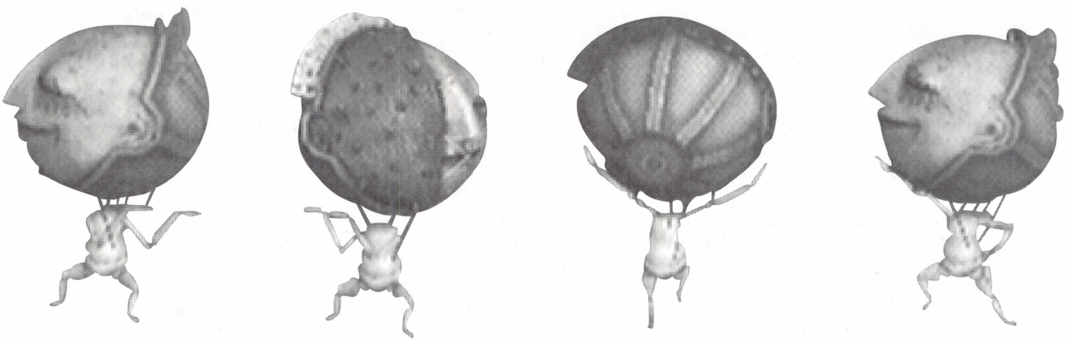


中心にあるコインを回転させて、表形態と裏形態に変形することが大きな特徴。表形態のときは、そのフロアで出現する可能性のあるアイテムを主人公に投げてくる。投げられたアイテムが地面に落ちれば拾うことも可能だ。裏形態のときは、近づけば殴打、離れればコイン飛ばしをメインに使ってくる。背面に回り込んで殴打を回避しつつ、特殊攻撃で攻めよう。なお、コイントス中は無敵となっているので、攻撃は控えよう。

知覚	一定範囲内	徘徊	する

攻撃方法
- アイテム投げ(表形態)／遠距離／アイテムを投げ当ててくる
- 殴打(裏形態)／近距離／100%
- 飛 コイン飛ばし(裏形態)／遠距離／100%
- ライトアップ(裏形態)／中距離(周囲)／100%＋欲情
- 回転攻撃(裏形態)／中距離／100%
- 突き刺し(裏形態)／中距離／100%
- コイントス／ー／表(裏)形態に変形する

型	HP	ATK	DEF	運	炎	氷	雷	前面	側面	背面	毒	暗	痺	欲	脱	錯	腹	革	心	肉	虫	死	転	EXP	アイテムA	確率	アイテムB	確率	欠片	確率
A	999	135	50	64	7	7	7	120	120	128	10	10	9	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	1000	攻防の液	40	金の骨	40	VT4	176
B	2583	199	50	64	7	7	7	120	120	128	10	10	9	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	3000	攻防の液	40	金の骨	40	VT4	176
C	3566	275	50	64	7	7	7	120	120	128	10	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	7700	特殊偽翼	5	金の骨	40	VT4	176



オプションリストデータ

ここでは、タイトルメニューの「OPTION」で確認できる5種類のリストの登録条件と注意事項を解説する。登録するために複雑な条件を満たさなければならないものも多いので、しっかり理解しておこう

効率的にリストに登録するための基本方針

ここでは各リストごとに知っておかないと失敗しがちな注意すべきポイントと、リストに要素を登録するための基本である登録条件のルールを解説していく。ここで解説している内容を参考に効率よくリストを埋めていこう。なお、サウンドテストについては、第4章までクリアすることですべて登録される仕組みとなっている。

イベントリスト

ゲーム中に発生するムービーイベントを観ることで自動的に登録されていくので、基本的には本編を進めていくだけで問題ない。ただし、1回本編をクリアしただけでは登録されないイベントもあるため、何度か「NEW GAME」からやり直す必要がある(詳細はP91参照)。

バロックリスト

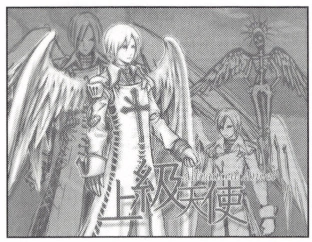
条件を満たしたあとにダンジョンをクリアするか、死亡すると登録される。ただし、1プレイ中に複数の登録条件を満たしても、登録されるのはNo.が一番若いバロックだけ。下表のように登録条件を満たしてしまいやすいものもあるので注意しよう。

登録してしまいやすいバロック

バロック名	登録条件
剣のキセキ	剣による攻撃でクリティカルが?回続けて発生
スペシアルハンター	神経塔で剣による攻撃で異形を300体以上倒す
戦いよりも前進	ポートのある部屋に異形がいる状態で下のフロアへ降りることを1プレイ中に10回以上行う

シーンリスト

特定の会話をすれば登録されるのだが、なかには対象のキャラクターと何度も会話しないと発生しないものもある。そのため確実に登録するためには、1プレイ中に何度も対象のキャラクターと会話し、会話が変化しなくなったら一度ダンジョンをクリアするか死亡したあとで再び会話するという手順を、根気強く繰り返す必要がある。また、注意したいのが、発生するタイミングを過ぎてしまうとシーンが発生しなくなること。登録チャンスを逃さないためにも、P90の各シーンが発生するタイミング一覧表を参照し、お目当てのシーンを登録するまではストーリーを進めないように。



⬅横一列に並んだシーンをすべて登録するたびに、ご褒美としてオマケの設定画を鑑賞できる。

キャラクターリスト

登録される要素は、キャラクターと会話するか異形を倒すことによって登録されるモデルと、結晶をバロック屋に渡すことで登録されるバロックの2つ。なお、下表の結晶は入手できるタイミングが限られているので、入手できる間に、すべてのバロックを引き出しておくこと。

登録し逃す可能性のあるキャラクターリスト

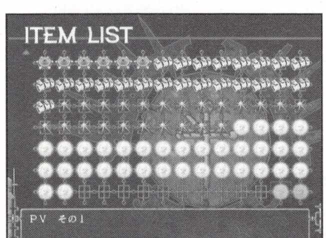
結晶	バロック数	入手タイミング
自分の結晶	8	イライザに「自分の結晶」を渡すまで
コリエルの結晶	11	第4章クリアまで



⬅モデルが複数用意されているキャラクターは、R3ボタン(右スティック押し込み)でモデルを切り替えることができる。

アイテムリスト

アイテムは物の者に直接渡すか、感覚球で転送することでリストに登録される。なお、すでに登録済みのアイテムは、アイテム画面のアイテム情報欄でアイテム名が赤く表示されることを覚えておこう。なお、アイテムのなかでも入手にてこずるものは、落ちていても拾えないものが多い文様である。拾えない文様は、心読みの者がアイテムをばら撒くイベント(P92参照)を利用すると、効率よく入手可能。心読みの者に密着していれば、文様が地面に落ちる前に手に入れることができる。



⬅アイテムリストをコンプリートすることができたら、ご褒美として「PV その1」と「PV その2」というムービーを鑑賞できる。

イベントリスト

No.	イベント名	登録条件
1	意識シミュレート	NEW GAMEを開始する
2	意識シミュレート▲END	第1章で創造維持神を天使銃で撃つ
3	意識シミュレート▼END	第1章で死亡する
4	意識シミュレート▼▼END	第1章で警備天使を100回攻撃して殺される
5	聖域へ	第2章で外界の上級天使と会う
6	泉と少女	地下4階でアリスと出会う
7	綺麗な水	地下2階でイライザから奇麗な水の依頼を受ける
8	ぼく／きみ▲右	主人公が弟のときに外界の研究所に初めて入る
9	ぼく／きみ▲左	主人公が兄のときに外界の研究所に初めて入る
10	20320514の心臓▲右	第2章で主人公が弟のときに創造維持神と融合する
11	20320514の心臓▲左	第2章で主人公が兄のときに創造維持神と融合する
12	新生する感覚球	地下15階のイライザに「自分の結晶」を渡す（そのプレイの地下3階で火炎炉を起動している場合）
13	新生する感覚球　凍	地下15階のイライザに「自分の結晶」を渡す（そのプレイの地下3階で火炎炉を起動していない場合）
14	記憶	地下15階のイライザに「自分の結晶」を渡す
15	リインカーネーションの結晶▲右	第2章以降で主人公が弟のときに創造維持神を天使銃で撃つ
16	リインカーネーションの結晶▲左	第2章で主人公が兄のときに創造維持神を天使銃で撃つ
17	痛みを知らぬ者	第3章で創造維持神と融合する
18	罪の告白	「自分の結晶」を入手したあとに地下12階の天導天使と会話する
19	痛みのかたち	地下20階のリトル培養室でリトルを浄化する
20	痛みとともに	地下28階のアリスに「リトルの結晶」を渡す
21	われらの主あらざる多重神格者よ	第4章で創造維持神と融合する
22	asymmetry	アニメデモムービーを見る
23	アドバタイズB	ゲームデモムービーを見る
24	エンドクレジット	第4章で創造維持神と融合する

シーンリスト

No.	キャラクター名	登録条件
1	上級天使	5プレイ目以降に外界の上級天使と会話する
2	アリス	同じフロアで天使銃を撃ったあとアリスと会話する
3	イライザ	綺麗な水の依頼を受けたあと、地下2階か地下15階で「自分の結晶」を所持してイライザと会話する
4	天導天使	第1章で天使銃を所持して天導天使と会話する
5	イライザ	イライザに「自分の結晶」を渡したあと、第3章の融合エンディングを見る前に地下2階のイライザと会話する
6	首の者	第2章で首の者が地面に埋まる前に首の者と会話する
7	警備天使	第1章で警備天使と会話する
8	心読みの者	第4章クリア前に「自分の結晶」を入手したあと、角女との会話「なんだ、この気持ちは…～」を聞いたあとで心読みの者と会話する
9	上級天使	第4章クリア前に外界の上級天使と会話する
10	バロック屋	第1章でバロック屋と会話する
11	コリエル	コリエル4号と会話する
12	研究天使／脳髄	第2章の融合及び浄化エンディングと第3章の融合及び浄化エンディングのすべてを見たことがある状態で研究天使／脳髄と会話する
13	殺戮天使／拳	殺戮天使／拳に「猫背刑具」を渡す
14	上級天使	第4章クリア後に、アリスとイライザが復活した状態で地下39階の上級天使と会話する
15	アリス	第3章でリトル浄化前に、前回のプレイで融合及び浄化エンディングを見ていない状態でアリスと会話する
16	殺戮天使／長刀	リトル浄化後に殺戮天使／長刀と会話する
17	ウリムとトンミム	顔まで壁に埋まったウリムとトンミムと会話する
18	上級天使	第4章クリア前に外界の上級天使と会話する
19	リトル	リトル培養室に入る
20	イライザ	綺麗な水の依頼を受けたあと、イライザに「自分の結晶」を渡す前に「自分の結晶」以外の結晶を地下15階のイライザに渡す
21	カンオケ男	第2章以降にバロック屋を攻撃したことがある状態でカンオケ男と会話する
22	天導天使	リトル浄化前に天導天使を天使銃以外で攻撃する
23	アリス	第4章クリア後にイライザとアリスが復活したあとでアリスと会話する
24	袋の者	第2章以降に地上1階でリトルのメッセージを聞いたあとで袋の者と会話する
25	イライザ	地下2階のイライザと会う
26	角女	第1章で角女と会話する
27	警備天使	第2章で警備天使に「首の者の結晶」を渡し会話する
28	コリエル	コリエル10号と会話する
29	角女	第4章クリア前に角女と会話をする
30	箱の者	第2章で浄化エンディングを見たあとに箱の者と会話する
31	バロック屋	第2章でバロック屋と会話する
32	首の者	第2章で上級トレーニングダンジョンをクリアしたあとに首の者と会話する
33	上級天使	第4章クリア前に外界の上級天使と会話する
34	アリス	欲情してアリスと会話する
35	上級天使	第4章クリア前に外界の上級天使と会話する
36	警備天使	第2章で警備天使を攻撃する
37	カンオケ男	第4章クリア前に首の者が地面に埋まったあとでカンオケ男と会話する
38	中級天使	天使銃を所持して中級天使と会話する
39	天導天使	第4章クリア前にリトルを浄化したあとで天導天使と会話する
40	バロック屋	第2章以降にバロック屋と会話する
41	上級天使	第4章クリア前に外界の上級天使と会話をする
42	カンオケ男	第4章クリア前に上級トレーニングダンジョンをクリアしたあとでカンオケ男と会話する
43	バロック屋	第2章以降にバロック屋に格闘で攻撃する
44	殺戮天使／拳	属性のない剣で殺戮天使／拳を攻撃する
45	物の者	第1章で物の者と会話をする。または第2章以降にアイテム保管可能数が5のときに物の者と会話する
46	天導天使	第4章クリア前にウリムとトンミムとの会話「天導天使の裏切りを許せぬ者どもが～」を聞いたあとで、天導天使と会話する
47	角女	角女に「首の者の結晶」を渡す
48	コリエル	コリエル2号と会話する
49	アリス	リトル浄化後、アリスに「リトルの結晶」を渡す前に、「リトルの結晶」を所持していない状態で地下28階のアリスと会話する

No.	キャラクター名	登録条件
50	角女	角女に「自分の結晶」を渡す
51	イライザ	綺麗な水の依頼を受けたあとに「自分の結晶」を所持していない状態でイライザと会話する(地下2階と地下15階のどちらでもOK)
52	首の者	首の者に「培養液」を渡す
53	上級天使	7つの特殊ダンジョンクリア後にアリスとイライザが復活した状態で、地下39階の上級天使が刺さっている感覚球でアイテムを転送する
54	心読みの者	第4章クリア前に箱の者との会話「知っていたら教えてくれ～」を聞いたあとで心読みの者と会話する
55	袋の者	第1章で骨を袋の者に渡す
56	イライザ	イライザに「自分の結晶」を渡す前に、第2章の融合及び浄化エンディングのどちらかを見たことがある状態で地下2階のイライザと会話する
57	作業天使	地下20階の作業天使と会話する
58	リトル	リトル浄化前に、そのプレイで天使銃を撃ったことがある状態でリトル培養室の入り口の前に立つ
59	コリエル	コリエル8号と会話する
60	首の者	地面に埋まった首の者と会話する
61	アリス	錯乱してアリスと会話する
62	天導天使	・一度も融合及び浄化エンディングを見たことがない ・イベントNo.18「罪の告白」を見たことがある ・天導天使から天使銃を要求されていない 以上の条件を満たしたうえで、天使銃を所持、かつそのプレイで天使銃を撃っている状態で天導天使と会話する
63	上級天使	第4章クリア前に外界の上級天使と会話する
64	袋の者	第2章の融合及び浄化エンディングのどちらかを見たことがある状態で袋の者と会話する
65	警備天使	第2章で「首の者の結晶」を所持していない状態で警備天使と会話する
66	上級天使	第4章クリア前に外界の上級天使と会話する
67	コリエル	コリエル1号と会話する
68	物の者	第1章で物の者を攻撃する
69	角女	第4章クリア前に地下1階の幻影のメッセージを聞いたことがあり、心読みの者との会話「ぬしの腰の傷～」を聞いていない状態で角女と会話する
70	アリス	アリスにアイテムを渡す(「自分の結晶」、「俺印」、寄生虫、腐った肉と心臓は除く)
71	中級天使	天使銃で中級天使を攻撃する
72	カンオケ男	第4章クリア前に首の者が地面に埋まったあとでカンオケ男と会話する
73	ウリムとトンミム	顔まで壁に埋まったウリムとトンミムと会話する
74	バロック屋	第2章でバロック屋と会話する
75	イライザ	イライザに「自分の結晶」を渡したあと、地下2階のイライザと会話する
76	上級天使	第2章以降に外界のNPCと一度も会話をせずに外界の上級天使と会話する
77	袋の者	殺戮天使／長刀との会話「もう遅い。増幅器はセットした～」を聞いたあと、袋の者と会話する
78	バロック屋	キャラクターリストをコンプリートしたあとにバロック屋と会話をする
79	アリス	暗黒になってアリスと会話する
80	研究天使／脳髄	研究天使／脳髄にアイテムを渡す
81	心読みの者	第4章クリア前に地下1階の幻影のメッセージを聞いたことがある状態で、心読みの者と会話する
82	天導天使	リトル浄化前にイベントNo.18「罪の告白」を見たことがある状態で天導天使と会話する
83	物の者	アイテム保管可能数が10になったときに物の者と会話する
84	首の者	第2章で3プレイ目以降かつ首の者が地面に埋まる前に、「心臓の種」を所持していない状態で首の者と会話する
85	角女	第4章クリア前にイライザに「自分の結晶」を渡したあとで角女と会話する
86	上級天使	第4章クリア前に外界の上級天使と会話する
87	心読みの者	イライザから綺麗な水の依頼を受けたあと、「自分の結晶」入手前に心読みの者と会話する
88	箱の者	袋の者との会話「わたしは首をしめている父にこう言った～」を聞いたあとで箱の者と会話する

No.	キャラクター名	登録条件
89	殺戮天使／長刀	リトル浄化前に初めて殺戮天使／長刀と会話をする
90	アリス	第4章クリア後にアリスが復活したあとアリスと会話する
91	コリエル	コリエル3号と会話する
92	イライザ	綺麗な水の依頼を受ける前に地下15階でイライザと会う
93	リトル	第4章クリア後にイライザとアリスが復活したあとでリトル培養室でリトルと会話する
94	心読みの者	第4章クリア前にイライザに「自分の結晶」を渡したあとで心読みの者と会話する
95	上級天使	第4章クリア前に外界の上級天使と会話する
96	物の者	アイテム保管可能数が25になったときに物の者と会話する
97	アリス	天使銃を撃ち、そのプレイ中にアリスと会話する
98	カンオケ男	第4章クリア前に上級トレーニングダンジョンをクリアしたあとでカンオケ男と会話する
99	上級天使	第4章クリア後、アリスとイライザのどちらかが復活していない状態で地下39階の上級天使と会話をする
100	バロック屋	リトル浄化前にイライザに「自分の結晶」を渡したあとでバロック屋と会話する
101	箱の者	箱の者の箱を壊して(P92参照)浄化しないままそのプレイを終え、次のプレイで箱を持っていない箱の者を攻撃する
102	バロック屋	第4章クリア後にバロック屋と会話する
103	イライザ	イライザに「自分の結晶」を渡したあと、第3章の融合エンディングを見る前に地下2階のイライザと会話する
104	首の者	首の者が地面に埋まる前に剣を首の者に渡す
105	警備天使	地面に埋まった警備天使と会話する
106	袋の者	心読みの者との会話「ぬしは、しゃべらぬのだな～」か、首の者との会話「じろじろ見ないでくれないか～」を聞いたあとで袋の者と会話する
107	バロック屋	第2章でバロック屋と会話をする
108	天導天使	天使銃を天導天使に渡す前に、そのプレイで天使銃を撃ったことがあり、天使銃を所持していない状態で天導天使と会話する
109	上級天使	第4章クリア後にアリスとイライザが復活している状態で地下39階の上級天使と会話をする
110	心読みの者	「エロ印」を押した状態で心読みの者と会話する
111	バロック屋	バロック屋に20個以上結晶からバロックを引き出してもらったあと、バロック屋と会話する
112	コリエル	コリエル7号と会話する
113	殺戮天使／拳	複数の属性がある剣か格闘で殺戮天使／拳を攻撃する
114	角女	第4章クリア前に「自分の結晶」を入手したあとで角女と会話する
115	上級天使	第4章クリア前に外界の上級天使と会話する
116	アリス	第4章クリア後にイライザとアリスが復活したあとでアリスと会話する
117	警備天使	地面に埋まった警備天使を攻撃する
118	イライザ	第4章クリア後にアリスが復活していない状態でイライザと会話する
119	カンオケ男	イライザから綺麗な水の依頼を受けていて、「自分の結晶」を入手する前にカンオケ男と会話する
120	研究天使／脳髄	研究天使／脳髄を一定時間押す
121	アリス	第2章で前回のプレイで浄化エンディングを見た状態でアリスに話しかける
122	箱の者	箱の者と会話をする
123	殺戮天使／拳	雷属性の剣か格闘で殺戮天使／拳を攻撃する
124	上級天使	第4章クリア前に外界の上級天使と会話する
125	天導天使	第4章クリア後に復活した創造維持神に「リトルの結晶」を渡したあとで天導天使と会話する
126	作業天使	地下2階で作業天使と会話する
127	ウリムとトンミム	顔まで壁に埋まったウリムとトンミムと会話する
128	角女	第2章で前回のプレイで浄化エンディングを見た状態で角女と会話する
129	警備天使	第2章でアリスと会ったあとに警備天使と会話する
130	カンオケ男	第2章から第4章クリア前までに、初級トレーニングダンジョンをクリアしていない状態でカンオケ男と会話する
131	アリス	アリスに「リトルの結晶」を渡す前に地下4階でアリスと会話する

No.	キャラクター名	登録条件
132	バロック屋	第4章クリア後にバロック屋と会話する
133	上級天使	第4章クリア前に外界の上級天使と会話する
134	心読みの者	錯乱して心読みの者と会話する
135	物の者	第1章で物の者にアイテムを渡す
136	天導天使	「自分の結晶」を入手する前に天導天使と会話する
137	心読みの者	心読みの者に「欲骨」以外のアイテムを渡す
138	イライザ	第3章で融合エンディングを見る前に地下2階のイライザと会話する
139	コリエル	コリエル9号と会話する
140	首の者	第2章で地面に埋まった首の者を2回攻撃する
141	箱の者	袋の者との会話「わたしは首をしめている父にこう言った〜」を聞いたことがある状態で、箱を持っている箱の者を攻撃する
142	天導天使	リトル浄化前にイベントNo.18「罪の告白」を見たことがあり、天使銃を所持かつ、そのプレイで天使銃を撃ったことがある状態で天導天使と会話する
143	バロック屋	第2章以降にバロック屋と会話をする
144	イライザ	第4章クリア後にアリスが復活したあとでイライザと会話する
145	袋の者	第2章で融合エンディングを見たあとに袋の者と会話する
146	首の者	首の者が地面に埋まる前に天使銃を首の者に渡す
147	アリス	第4章クリア後にイライザとアリスが復活したあとアリスと会話する
148	イライザ	第4章クリア後にアリスが復活したあとでイライザと会話する
149	物の者	アイテムリストが7つ以上登録された状態で物の者と会話する
150	バロック屋	第4章クリア後にバロック屋と会話する
151	上級天使	第4章クリア後にアリスとイライザが復活したあとで、地下39階の上級天使と会話する
152	箱の者	箱を持っていない箱の者と会話する
153	アリス	第2章で前回のプレイで融合エンディングを見た状態でアリスと会話する
154	心読みの者	第4章クリア後に心読みの者と会話する
155	カンオケ男	第4章クリア前で初級トレーニングダンジョンをクリア、中級トレーニングダンジョンは未クリアの状態でカンオケ男と会話する
156	上級天使	第4章クリア後でアリスとイライザが復活前に外界の上級天使と会話する
157	角女	角女を攻撃する
158	バロック屋	イライザに「自分の結晶」を渡したあと、リトルを浄化する前にバロック屋と会話する
159	バロック屋	第2章以降にバロック屋と会話する
160	リトル	すでに天使銃を撃ったことがある状態で、第2章で初めて神経搭に入る
161	袋の者	第2章で浄化エンディングを見たあとで袋の者と会話する
162	コリエル	コリエル5号と会話する
163	アリス	第4章クリア後にアリスと会話する
164	上級天使	第4章クリア後にアリスとイライザが復活したあとで外界の上級天使と会話する
165	作業天使	地下6階で作業天使と会話する
166	バロック屋	バロック屋に220個以上結晶からバロックを引き出してもらったあと、バロック屋と会話する
167	イライザ	イライザに「自分の結晶」を渡したあと、第3章の融合エンディングを見たことのある状態で、地下2階のイライザと会話する
168	上級天使	第4章クリア後にアリスとイライザが復活したあとで地下39階の上級天使と会話する
169	アリス	融合及び浄化エンディングを見たことがある状態で、第2章で地下14階のアリスと会話する
170	カンオケ男	7つの特殊ダンジョンのどれかで地下10階に到達かつ、地下15階に到達していない状態でカンオケ男と会話する
171	上級天使	第4章クリア後にアリスとイライザが復活したあとで地下39階の上級天使と会話する
172	物の者	アイテム保管可能数が20になったときに物の者と会話する
173	アリス	アリスに「自分の結晶」を渡す
174	首の者	第1章で首の者と会話する
175	バロック屋	リトル浄化後、アリスに「リトルの結晶」を渡す前にバロック屋と会話する
176	作業天使	地下8階で作業天使と会話する
177	角女	第4章クリア前の時点で、リトル浄化前に天導天使を天使銃以外で攻撃したあと角女と会話する
178	天導天使	リトル浄化前、イベントNo.18「罪の告白」を見たことがあり、そのプレイで天使銃を撃ち、天導天使に渡していない状態で、天使銃を所持していないとき天導天使と会話する
179	上級天使	第4章クリア前にアリスに「リトルの結晶」を渡したあとで地下39階の上級天使と会話する
180	物の者	アイテム保管可能数が30になったときに物の者と会話する
181	心読みの者	脱力になって心読みの者と会話する
182	バロック屋	リトル浄化前にイライザに「自分の結晶」を渡したあとでバロック屋と会話する
183	上級天使	感覚球を見たことはあるが、アイテムを転送したことがない状態で外界の上級天使と会話する
184	コリエル	コリエル11号と会話する
185	物の者	アイテムリストをコンプリートしたあとで物の者と会話する
186	バロック屋	バロック屋に200個以上結晶からバロックを引き出してもらったあと、バロック屋と会話する
187	物の者	感覚球でアイテムを転送したあとで物の者と会話をする
188	上級天使	第2章で首の者が地面に埋まったあとに地下16階の上級天使と会話する
189	殺戮天使／長刀	リトル浄化前に天導天使に天使銃を渡したことがあり、かつ殺戮天使／拳と会話をしたことがある状態で殺戮天使／長刀と会話する
190	殺戮天使／拳	殺戮天使／拳に「進化の液」を渡す
191	天導天使	第4章クリア後、復活した創造維持神に「リトルの結晶」を渡す前に天導天使と会話する
192	箱の者	箱の者に「袋の者の結晶」を渡す
193	アリス	第3章でリトル浄化前に、前回のプレイで融合エンディングを見た状態でアリスと会話する
194	カンオケ男	第4章クリア後にアイテムリストをコンプリートした状態で、7つの特殊ダンジョンのどれかをクリアしたあとカンオケ男と会話する
195	角女	第4章クリア前に「自分の結晶」を入手したあとで角女と会話する
196	中級天使	第4章クリア前に天使銃を所持していない状態で中級天使と会話する
197	物の者	アイテム保管可能数が50になったときに物の者と会話する
198	警備天使	第1章で警備天使を100回攻撃する
199	物の者	アイテム保管可能数が35になったときに物の者と会話する
200	角女	欲情して角女と会話する
201	バロック屋	リトル浄化後、アリスに「リトルの結晶」を渡す前にバロック屋と会話する
202	心読みの者	欲情して心読みの者と会話する
203	袋の者	「箱の者の結晶」を袋の者に渡す
204	箱の者	研究天使／脳髄との会話「これぐらいの偽感覚球で世界はなぜ歪んだ？〜」or「上級天使は、創造維持が歪みはじめたので〜」or「ここにある感覚球は作り物だ〜」、もしくはコリエル5号との会話「この世から歪みが消え〜」のどれかを聞いたあとに箱の者と会話する
205	上級天使	第4章クリア後、マナスを倒す前に地下39階の上級天使と会話する
206	作業天使	地下20階で作業天使と会話する
207	アリス	第3章でリトル浄了前に、前回のプレイで浄化エンディングを見た状態でアリスと会話する
208	天導天使	リトル浄化前にイベントNo.18「罪の告白」を見たことがあり、そのプレイで天使銃を天導天使に渡していない＆天使銃を所持していない＆天使銃を撃っていない状態で天導天使と会話する
209	殺戮天使／拳	氷属性の剣または格闘で殺戮天使／拳を攻撃する
210	上級天使	第4章クリア後にマナスを倒したことがあり、タブラ・スマラグディナを倒す前の状態で地下39階の上級天使と会話する

No.	キャラクター名	登録条件
211	カンオケ男	第4章クリア後にアイテムリストをコンプリートした状態で、7つの特殊ダンジョンのいずれかをクリアしたあとでカンオケ男と会話する
212	箱の者	箱の者と会話する
213	首の者	首の者が地面に埋まる前に、トレーニングダンジョンで死亡したあと首の者と会話する
214	アリス	第4章クリア後にイライザとアリスが復活したあとで、イライザと会話する前にアリスと会話する
215	警備天使	第2章で神経塔の地下4階に到達したことがある状態で警備天使と会話する
216	ウリムとトンミム	壁に埋まったウリムとトンミムを剣または格闘で攻撃をする
217	コリエル	コリエル6号と会話する
218	角女	第4章クリア後に角女と会話する
219	箱の者	箱の者に「リトルの結晶」を渡す
220	天導天使	天導天使に「培養液」を渡す
221	リトル	第2章で3回神経搭に入る
222	殺戮天使／拳	リトル浄化前にアリスと出会っていない、かつ殺戮天使／長刀と会話をしたことがない状態で殺戮天使／拳と会話する

No.	キャラクター名	登録条件
223	アリス	イライザに「自分の結晶」を渡したあとでアリスと会話する
224	角女	第4章クリア前に神経塔内でリトルのメッセージを聞いたことがある状態で角女と会話する
225	バロック屋	バロック屋に120個以上結晶からバロックを引き出してもらったあと、バロック屋と会話する
226	物の者	アイテム保管可能数が40になったときに物の者と会話する
227	上級天使	第4章クリア後にアリスとイライザのどちらかが復活していない状態で、地下39階の上級天使と会話する
228	首の者	首の者が地面に埋まる前にコートを首の者に渡す
229	研究天使／脳髄	第2章の融合及び浄化エンディングと第3章の融合及び浄化エンディングをすべてを見たことがある状態で研究天使／脳髄と会話する
230	箱の者	箱の者に「袋の者の結晶」を渡したことがあり、箱の者が箱を持っている状態で会話をする
231	カンオケ男	第4章クリア後にカンオケ男と会話する
232	殺戮天使／拳	火属性の剣または格闘で殺戮天使／拳を攻撃する
233	イライザ	イライザに「自分の結晶」を渡したあと、第3章の融合エンディングを見る前に地下2階のイライザと会話する
234	上級天使	第4章クリア前に外界の上級天使と会話する

バロックリスト

No.	バロック名	登録条件	速度	運	攻撃	投げ	治癒
1	地獄マスター	?ダンジョンをクリアする	6	6	6	6	6
2	無防備マスター	?ダンジョンをクリアする	5	5	5	5	5
3	空腹マスター	?ダンジョンをクリアする	5	5	5	5	5
4	トラップマスター	?ダンジョンをクリアする	5	5	5	5	5
5	腐敗マスター	?ダンジョンをクリアする	5	5	5	5	5
6	質素マスター	?ダンジョンをクリアする	5	5	5	5	5
7	裏文様マスター	?ダンジョンをクリアする	5	5	5	5	5
8	剣のキセキ	剣による攻撃でクリティカルが?回続けて発生	2	10	2	2	2
9	事故死	異形が踏んだ?のダメージによって死亡する	6	2	6	4	4
10	爆人	「爆人印」による爆発で異形を?体以上倒す	4	8	4	2	4
11	豪力	神経塔で剣を装備していない状態の攻撃力を?以上にしてクリアする	4	2	8	2	4
12	根性消滅	?以上に強化した剣もしくはコートの消滅	4	2	6	2	4
13	不死者	第2章以降の神経塔で、異形から受けたダメージ総量が?を超えた状態でクリアする	2	2	2	2	10
14	刑罰執行員	第2章以降の神経塔で、刑具を使って異形を?体以上倒してクリアする	6	4	2	6	2
15	物投げ名人	第2章以降の神経塔で、投げ当てによって異形を?体以上倒してクリアする	2	8	6	6	2
16	生き字引	「判明印」を押していない状態で、未判明アイテムを100個以上判明させる	2	2	2	10	2
17	死より来たる異形	マナス、ペリソマタ、マレフィキア、タブラ・スマラグディナをすべて倒す（難易度HARD以上）	2	4	6	2	6
18	塔の呼び声	第2章以降に神経塔に入った回数が100回以上に到達する	10	2	2	2	2
19	本質の欠片	バロック屋から結晶のバロックを200種類以上引き出してもらう	4	4	4	4	4
20	壊れた人形	第1章で警備天使を100回攻撃して死亡し、イベントNo.4「意識シュミレート▼▼END」を見る	4	2	6	4	2
21	非戦の誓い	第2章以降の神経塔で一度も異形を倒さずにクリアする	6	4	2	4	4
22	同志撃ち	第4章クリアする前にコリエルメンバー全員に対し天使銃を撃つ	4	2	6	4	2
23	報われぬ努力	第3章以降の神経塔で、「試練の箱」を開けずに20階以上降りてクリアする	6	2	4	2	6
24	感覚球がプププ	第3章以降の神経塔で、出現するすべての感覚球からアイテムを転送してクリアする	4	4	2	6	2
25	盗難被害者	第2章以降、グリロに20回以上所持アイテムを盗まれる	6	2	4	2	6
26	鍛錬家	第2章以降の神経塔で、異形に当てずに素振りを500回以上連続して行う	2	2	10	2	2
27	空腹と転生	第2章以降の神経塔で、最大VTが500以上の状態でVT0からのHP減少により死亡する	2	2	2	2	8
28	スペシアル・ハンター	第2章以降の神経塔で、剣による攻撃で異形を300体以上倒してクリアする	2	6	8	4	2
29	断食苦行	第2章以降の神経塔で肉、心臓、骨を食べずにクリアする	2	4	2	2	8
30	疲れ知らずの支配者	第4章クリア後にランキングの1位を更新する（難易度NORMAL以上）	6	2	6	2	6
31	世界の涙	すべての結晶をアイテムリストに登録する	4	6	4	6	4
32	呪い葬り合わせ成る者	第2章以降の神経塔で、同じ呪葬天使で100回以上アイテムを合成する	2	4	2	6	6
33	蟲育成者	第2章以降の神経塔で、1プレイ中に幼虫を10匹以上成虫にする	6	4	2	2	4
34	投人	神経塔でアイテムを1000回以上投げる	2	6	2	8	4
35	神にもっとも近づいた男	第4章の神経塔の最下層で死亡する	6	6	6	6	6
36	偏執狂	同じアイテムを個別に20個所持する	2	6	2	8	2
37	自由の旅人	第4章以降の神経塔で、アイテムを一切転送せずに最下層に到達する	6	2	4	8	2
38	脆いきらめき	第2章以降の神経塔で、「硝子の剣」、「硝子のコート」、「硝子偽翼」をすべて装備した状態で、クリアする	2	6	6	2	6
39	水泡と帰せる核	クリアor死亡時に所持している結晶が15種類以上	4	4	4	4	4
40	寄生虫博物館	クリアor死亡時に所持している寄生虫が15種類以上	4	4	4	4	4

No.	バロック名	登録条件	速度	運	攻撃	投げ	治癒
41	文様収集家	クリアor死亡時に所持している文様が15種類以上	4	4	4	4	4
42	自虐主義	クリアor死亡時に所持している焼印が15種類以上	4	4	4	4	4
43	箱はこハコ箱	クリアor死亡時に所持している箱が15種類以上	4	4	4	4	4
44	武士のたしなみ	クリアor死亡時に所持している剣が15種類以上	4	4	4	4	4
45	変身願望	クリアor死亡時に所持しているコートが15種類以上	4	4	4	4	4
46	偽装天使の鑑	クリアor死亡時に所持している偽翼が10種類以上	4	4	4	4	4
47	刑具マスター	クリアor死亡時に所持している刑具が15種類以上	4	4	4	4	4
48	メディシンメイト	クリアor死亡時に所持している注入液が15種類以上	4	4	4	4	4
49	骨の音	クリアor死亡時に所持している骨が15種類以上	4	4	4	4	4
50	内なる闇の手	無敵中に死亡する	2	6	4	4	6
51	自爆家	「爆骨」を食べて死亡する	4	2	4	6	4
52	戦いよりも前進	ポートのある部屋に異形がいる状態で、ポートに入って階層を降りることを1プレイ中に10回行う	6	2	2	2	2
53	錯乱世界	第2章以降の神経塔で、錯乱のままクリアする	4	8	2	4	2
54	ワタシハセカイ	第2章以降の神経塔で、暗黒かつ耳栓中に創造維持神と融合してクリアする	6	4	4	2	2
55	エロスの矢	第2章以降の神経塔で、欲情のままクリアする	4	6	4	2	4
56	徴収者	ウリムとトンミム、作業天使、天導天使、心読みの者からそれぞれアイテムをもらう	4	2	2	8	4
57	空虚な棺	初級、中級、上級のトレーニングダンジョンをすべてクリアする	4	4	4	4	4
58	猫大好き	「猫背刑具」を同じフロアで10回以上処す	4	4	4	4	4
59	猫好き	「猫背刑具」を同じフロアで3回以上処す	2	2	2	2	2
60	解放者	首の者、角女、袋の者を全員地面に埋めてから浄化する	4	4	4	4	4
61	不可能な忘却	地下1階の幻影から「ぼくたちの傷を覚えている(か)?～」のメッセージを聞く	4	4	4	4	4
62	無想	第2章以降、外界でボタン入力を一切行わずに死亡する	2	2	2	2	2
63	油断、そして死	第2章以降、LV2以上のときに外界で異形に倒される	2	2	2	2	2
64	とどかないたましい	第2章以降、No.1～63のバロックの登録条件を満たしていない	1	1	1	1	1

※上昇するパラメータの詳細についてはP37を参照

キャラクターリスト

キャラクター名	モデル		バロック数
	種類	登録条件	
自分	通常	最初から	8
	装備あり	第1章クリア	
	子供	地下15階のイライザに「自分の結晶」を渡す	
イライザ	通常	イライザから奇麗な水の依頼を受ける	—
アリス	通常	アリスと会話する	—
上級天使	通常	上級天使と会話する	—
コリエルメンバー	通常	コリエルメンバーを浄化する	11
天導天使	通常	天導天使と会話する	—
	過去の姿	イベントNo.18「罪の告白」をみる	
作業天使	通常	作業天使と会話する	—
ウリムとトンミム	通常	ウリムとトンミムと会話する	—
心読みの者	通常	心読みの者と会話する	—
警備天使	通常	警備天使と会話する	—
カンオケ男	通常	カンオケ男と会話する	—
箱の者	通常	箱の者と会話する	8
首の者	通常	首の者と会話する	8
角女	通常	角女と会話する	8
袋の者	通常	袋の者と会話する	8
研究天使	ガスマスク	第1章クリア	—
	脳髄	第1章クリア	
呪葬天使	通常	呪葬天使にアイテムを投げるか攻撃する	—
創造維持神	通常	創造維持神のメッセージを聞く	—
殺戮天使	拳	殺戮天使/拳と会話する	—
	長刀	殺戮天使/長刀と会話する	
天使虫 リトル	通常	神経等地上1階でリトルのメッセージを聞く	8
物の者	通常	物の者と会話する	—
バロック屋	通常	バロック屋と会話する	—
中級天使	通常	中級天使と会話する	—

キャラクター名	モデル		バロック数
	種類	登録条件	
マジシャン	A/B/C	該当する異形を倒す	8
ヨハンナ・キョン	A/B/C	該当する異形を倒す	8
ブルガー	小/A/B/C	該当する異形を倒す	8
アリエス	A/B/C	該当する異形を倒す	8
フェストゥム	A/B/C	該当する異形を倒す	8
ニクリとニクラ	A/B/C	該当する異形を倒す	8
ガルガルタンクジョー	A/B/C	該当する異形を倒す	8
ライア	A/B/C	該当する異形を倒す	8
ジェイイロム	A/B/C	該当する異形を倒す	8
カトー	A/B/C	該当する異形を倒す	8
ソコンポ	A/B/C	該当する異形を倒す	8
ハングワンズ	A/B/C	該当する異形を倒す	8
デス	A/B/C	該当する異形を倒す	8
ハナニップ	A/B/C	該当する異形を倒す	8
グリロ	A/B/C	該当する異形を倒す	8
ブブゲル	A/B/C	該当する異形を倒す	8
セブンティーン	A/B/C	該当する異形を倒す	8
ムーン	小/A/B/C	該当する異形を倒す	8
サン	A/B/C	該当する異形を倒す	8
シン・モニス	A/B/C	該当する異形を倒す	8
オル・ハガヌース	A/B/C	該当する異形を倒す	8
コクトーヘッド	A/B/C	該当する異形を倒す	8
グルー	A/B/C	該当する異形を倒す	28
マナス	A/B/C	該当する異形を倒す	8
ペリソマタ	A/B/C	該当する異形を倒す	8
マレフィキア	A/B/C	該当する異形を倒す	8
タブラ・スマラグディナ	A/B/C	該当する異形を倒す	8

リスト最短コンプリートへの道

最短でリストをコンプリートするためには、期間限定の要素を逃さずに登録していくことが重要である。P90ではリスト登録タイミング一覧表、P91では登録に注意が必要な要素について解説しているので役立てよう

リストをコンプリートするために

下表はイベント、シーン、バロックをリストに登録できるタイミングをまとめたものだ。タイミングを逃すと登録できない要素も多いので、これを参考にして全リストコンプリートを目指してほしい。各要素の登録条件の詳細についてはP85～P89で掲載している。なお、❶などの番号は、P91で解説する注意が必要な要素の番号に対応している。

リスト登録タイミング一覧表

タイミング		イベント	シーン	バロック
第1章	第1章内	No.1、No.2❶、No.3❶、No.4❶	No.4❾、No.7、No.10、No.26、No.45、No.55❻、No.68、No.135❾、No.174、No.198	No.20
	第1章以降いつでも登録可能		No.45	
第2章	第2章内	No.5、No.6、No.7、No.10、No.11❸、No.16❸、No.22、No.23	No.25、No.30❷、No.31、No.36、No.56❷、No.74、No.107、No.121❷、No.128❷、No.129、No.136❾、No.145❷、No.153❷、No.160❾、No.161❷、No.169❷、No.221❷	
	第2章～首の者が地面に埋まるまで		No.6、No.32、No.52、No.84、No.92、No.104、No.106、No.146、No.213❾、No.215、No.228	
	首の者が地面に埋まったあと～イライザに「自分の結晶」を渡すまで	No.8❶、No.9❶、No.12❶、No.13❶、No.14、No.18	No.3❹、No.20❹❾、No.27❹、No.50、No.51❹、No.60❹、No.65❹、No.87❹、No.119❹、No.140❹、No.173❹、No.188❹	
	首の者が埋まったあと～第4章まで		No.37、No.72、No.114、No.195	
	第2章～リトル浄化前まで		No.22、No.62❷❺、No.71、No.77、No.82、No.108❺、No.142❺、No.178❺、No.208❺、No.222❾	
	第2章～第4章まで	No.15	No.1、No.2、No.8、No.9、No.11、No.18、No.28、No.29、No.33、No.35、No.38、No.41、No.42、No.46、No.48、No.54、No.59、No.63、No.66、No.67、No.69❷、No.76❾、No.81❷、No.86、No.91、No.95、No.97、No.98、No.112、No.115、No.124、No.130❾、No.131、No.133、No.139、No.155❾、No.162、No.177、No.184、No.196、No.217、No.224、No.234	No.22❽、No.57
	第2章以降いつでも登録可能		No.13、No.17、No.21、No.024、No.34、No.40、No.43、No.44、No.61、No.64❷、No.70、No.73、No.79、No.83、No.88、No.96、No.101❼、No.110、No.111、No.113、No.122、No.123、No.127、No.134、No.137、No.141、No.143、No.149、No.152、No.157、No.159、No.172、No.180、No.181、No.183❾、No.186、No.187、No.190、No.192❶、No.197、No.199、No.200、No.202、No.203❶、No.204、No.209、No.212、No.216、No.220、No.225、No.226、No.230、No.232	No.08、No.09、No.10、No.11、No.12、No.13、No.14、No.15、No.16、No.18❼、No.19、No.21、No.25、No.26、No.27、No.28、No.29、No.32、No.33、No.34、No.36、No.38、No.39、No.40、No.41、No.42、No.43、No.44、No.45、No.46、No.47、No.48、No.49、No.50、No.51、No.52、No.53、No.54、No.55、No.56、No.58、No.59、No.61、No.62、No.63、No.64
	首の者が埋まったあといつでも登録可能		No.47、No.105、No.117	No.60
第3章	第3章内	No.17	No.5❾、No.103❾、No.138❾、No.167❷、No.233❾	
	第3章～リトル浄化前まで	No.19	No.15、No.19、No.58❾、No.89、No.100、No.158、No.182、No.189、No.193❷、No.207❷	
	リトル浄化後～アリスに「リトルの結晶」を渡すまで	No.20	No.49❾、No.175、No.201	
	第3章～第4章まで		No.85、No.94	
	リトル浄化後～第4章まで		No.39、No.179	
	第3章以降いつでも登録可能		No.12❷、No.57、No.75、No.80、No.120、No.126、No.165、No.166、No.176、No.206、No.223、No.229❷	No.23、No.24
	リトル浄化後以降いつでも登録可能		No.16、No.219	
第4章	第4章内	No.21、No.24	No.179	
	第4章以降いつでも登録可能			No.35、No.37
本編クリア後			No.14、No.23、No.53、No.78、No.90、No.93、No.99、No.102、No.109、No.116、No.118❶、No.125、No.132、No.144、No.147、No.148、No.150、No.151、No.154、No.156、No.163、No.164、No.168、No.170❾、No.171、No.185、No.191❾、No.194、No.205、No.210、No.211、No.214❶、No.218、No.227、No.231	No.1、No.2、No.3、No.4、No.5、No.6、No.7、No.17（HARD以上）、No.30（NORMAL以上）、No.31

登録に注意が必要な要素

ここでは、条件が複雑で登録の際に注意が必要な要素を解説する。ここに掲載しているものを漏らさないように登録していけば、リストのコンプリート達成に大きく近づくため、よく目をとおしてほしい。ちなみに、キャラクターを浄化すると、当然それに関連するシーンやバロックが登録できなくなるので、浄化するタイミングを間違えないように。

❶新しくゲームをやり直す必要のあるもの

下の表に挙げているのは、登録条件が相反しているため同時に満たせないイベントとシーンである。これらをすべて登録するには、「NEW GAME」を選択し最初からやり直さなければならない。登録する順番は自由だが、右のチャートのように最低でも2回やり直す必要がある。

登録条件を同時に満たせないイベントとシーン

リストの種類	リスト番号	タイミング
イベントリスト	No.2、No.3、No.4	第1章内
イベントリスト	No.8、No.9	第2章内
イベントリスト	No.12、No.13	第2章内
シーンリスト	No.118、No.214	クリア後
シーンリスト	No.192、No.203	第2章以降

リスト最短コンプリートのためのフローチャート

1回目

第1章：イベントNo.4を登録

▼

2回目

第1章：イベントNo.3を登録
第2章：イベントNo.8、イベントNo.12を登録
クリア後：シーンNo.118、シーンNo.192を登録

▼

3回目

第1章：イベントNo.2を登録
第2章：イベントNo.9、イベントNo.13を登録
クリア後：シーンNo.203、シーンNo.214を登録

❷登録する順番に注意が必要なシーン

下の表に挙げた要素をすべて登録するためには、先にシーンNo.62とシーンNo.69を登録し、そのあとでほかのシーンを登録するという順番を守らなければならない。これに失敗すると、シーンNo.62とシーンNo.69を登録するために「NEW GAME」でやり直さなければならない。とくにシーンNo.62は1回も神経塔をクリアしていないことが条件に含まれるため、かなり注意が必要。

登録順序があるシーン

先に登録するシーン	あとから登録するシーン
No.62	No.12、No.30、No.56、No.64、No.121、No.128、No.145、No.153、No.161、No.167、No.169、No.193、No.207、No.229
No.69	No.81

❸兄の状態で融合、浄化する

第2章で発生する融合エンディングと浄化エンディングは、主人公の覚醒状態が弟と兄のとき（詳細はP36参照）で別々に登録される。兄の状態になれるのは第2章の間だけなので、第2章中に最下層にいる創造維持神と融合あるいは浄化してイベントを発生させよう。弟で融合→兄で浄化→兄で融合→弟で浄化という順番にイベントを発生させていくと、最短ですべてを登録できる。

❹首の者が埋まったあとのタイミングに注意

首の者が埋まってからイライザに「自分の結晶」を渡すまでの間には、多くのシーンが存在する。これらの登録タイミングはそれぞれ細かく決まっているので、P85～P88で詳細なタイミングを確認しておこう。

❺複雑な条件の天導天使と天使銃関連のシーン

天導天使に関連するシーンは多く存在するが、そのどれもが「天使銃を撃った経験の有無」、「天使銃を所持しているか否か」といった条件が複雑に入り交じっており、非常に混乱しやすい。また、❷でとり上げた順番にもかかわっているので、各条件をじっくりと確認して満たしていこう。なお、これら天導天使のシーンは第2章からリトル浄化前までしか登録できないので、誤ってストーリーを進めないように。

❻外界のムーンを倒して骨を入手

第1章で骨を袋の者に渡すというのが登録条件。しかし、ゲーム開始時は何もアイテムを所持していない。そこで、外界にいるムーン小を倒して「再階骨」を入手しよう。HPやVTが残り少なくなってきたら、上級天使の近くにある「回復文様」を利用しながら戦うといい。

❼箱を壊したあとはいったん下のフロアへ

箱の者が持っている箱を壊したあとにすぐに攻撃すると、箱の者を浄化してしまい、このシーンは登録できなくなる。これを防ぐためには、箱を壊したら一度下のフロアへ降りる必要がある。そのあとクリアするか死亡して、再び神経塔に入り、箱を持ってない箱の者を攻撃すれば登録できる。なお、箱の者の箱を壊せる条件は、P92のキャラクターイベントを参照しよう。

❽「NEW GAME」でやり直す前に100回神経塔に入る

❶の要素の登録には、何度か「NEW GAME」からやり直す必要があるが、ゲームを最初からやり直すと神経塔に入った回数はリセットされてしまう。このバロックは、神経塔に入ってすぐに死亡になる行為を繰り返し、神経塔に入った回数を一気に稼いで登録しよう。

❾見逃しやすいシーンやバロック

これらの要素は、条件さえ把握していれば登録するのは簡単だが、登録できるタイミングが限られているため、何気なくプレイしていると見逃してしまいやすいというものばかり。うっかりしていて気がついたらもう登録できなくなってしまっていた……、という事態が起きやすい要素だ。P85～P89に掲載している各リストの登録条件をよく確認して、慎重にゲームを進めよう。

キャラクターイベント

本作に登場するキャラクターたちは容姿のインパクトもさることながら、じつに印象的なセリフやイベントでストーリーを演出してくれる。ここでは、そんなイベントのなかでも役に立つものを集めてみた

全編に散りばめられた数多くのイベント

記憶を失い、たった1人で神経塔に挑む主人公。孤独でつらい戦いだが、外界や神経塔内で出会うキャラクターたちは、意外にもさまざまな形で協力してくれる。彼らからアドバイスやアイテムを入手するには、いろいろとアクションを仕掛けてみることが重要だ。以下のまとめを参考にアイテムを渡したり、ときには攻撃を行い、イベントを発生させよう。

▼天導天使

●「回復の液DX」をもらえる

第3章以降に未使用の天使銃を渡すと、代わりに「回復の液DX」をもらえる。本編をクリアするまでは、プレイ回数が更新されるたびに実行できる。

▼作業天使

●「三属の剣」をもらえる

地下20階で初登場し、それから会話するたびに少しずつ浅いフロアへと移動してくる作業天使。最終的には地下2階へ上ってくるのだが、そこでの会話時に「三属の剣」をもらえる。

▼ウリムとトンミム

●「成長の剣」をもらえる

「ひもじい」という彼らに心臓か肉を与え続けると、4回目に「成長の剣」をもらえる。ただし「リトルの結晶」を得る前後になると、彼らは壁に埋まりはじめ、イベントの進行が止まってしまう。発生期間に注意が必要だ。

●アイテムに関するヒント

アイテムを渡すと、主に投げ当ての効果に関するヒントを教えてくれる。また、属性を持つ武器で攻撃すると、その属性が効果的な異形を教えてくれる。

▼心読みの者

●文様や骨をばら撒く

なんらかのアイテムを渡すと、大量の文様と骨を周辺にばら撒く。これらを地面に落とさず入手するには密着すること。手に入る文様と骨の種類は、地下7階に出現率が設定されているもので、ばら撒く割合は文様1：骨2となっている。

●「冷静の液」等をもらえる

錯乱して近づくと「冷静の液」、LV15以上で近づくと「退化の液」をもらえる。また「自分の結晶」を入手したあとに外界で角女と話していた場合には、「回復の液AD」をもらえる。

▼カンオケ男

●未登録のアイテムをもらえる

本編のクリア後に出現する7種類の特殊ダンジョンを、どれでもクリアするたびに、まだアイテムリストに登録されていないアイテムを1つだけもらえる。

▼箱の者

●箱をもらえる

種類はどれでもいいので箱を渡すと、地下7階に出現率が設定されている箱のなかから、どれか1つを投げ返してくる。1回のプレイ中に何度でも繰り返し行うことが可能。

●浄化して「箱の者の結晶」に

箱の者と4回会話したあと、外界で袋の者から「わたしは首をしめている父に～」というメッセージを聞いていると、攻撃することで箱の者が持っている箱を壊すことができる。さらに続けて攻撃を加えれば、箱の者は浄化され「箱の者の結晶」になる。なお、浄化可能なのは箱を壊したときのプレイ中のみなので要注意。箱を壊したあとにクリアか死亡すると浄化できなくなる。再び浄化できる状態に戻すには、箱を持っていない箱の者に箱を渡してから、再び箱を壊す手順を踏めばよい。

▼首の者

●「賢流の肉」をもらえる

第2章で「培養液」を渡すかイライザと会う前に、心臓が欲しいという首の者へ「心臓の種」を与えると、お礼に「賢流の肉」をもらえる。ただし、1プレイ中に1回しか発生しない。

▼角女

●浄化して「角女の結晶」に

「首の者の結晶」を渡すと、影響されて次回のプレイ時には地面に埋まっている。そこへ攻撃を加えれば、浄化されて「角女の結晶」になる。

▼袋の者

●アイテムに関するヒント

アイテムを渡すと、主に基本的な使用方法に関するヒントを、マリーという人物の言葉として教えてくれる。

●浄化して「袋の者の結晶」に

箱の者と4回会話して「偽装天使たちが見つけた神の力というのは～」というメッセージを聞くと、袋の者から「わたしは首をしめている父に～」というメッセージを聞ける。これ以降に攻撃を加えた場合、袋の者を浄化できる。ちなみに「首の者の結晶」を渡し、地面に埋めてからも浄化は可能。



⬆袋の者と箱の者には、お互いの結晶を見せると登録できるシーンもある。

▼殺戮天使／拳

●攻撃に関するヒント

属性を付与した攻撃を当てると、その属性がどんなタイプの異形に効きやすいのかを教えてくれる。

▼バロック屋

●「特効の液」をもらえる

腹痛になった状態で近づくと、「特効の液」をくれる。ただし、1回しかこのイベントは発生しない。

▼中級天使

●天使銃をもらえる

本編をクリアする前であれば、最下層手前のフロアで天使銃を持っていなかった場合、天使銃をもらえる。

ディレクターインタビュー

原田 大造(はらだ だいぞう)氏
Profile
株式会社スティング開発部ディレクター。PS2版『バロック』では、ゲームシステム・バトルシステムなど、ゲーム全般を統括した。

『バロック』をPS2に蘇らせたディレクター・原田大造氏に、本作に対する想い入れや開発秘話など、さまざまなお話を語っていただいた

——まず、PS2版『バロック』の開発に至る経緯を教えて下さい。

『バロック』ファンから社員になった人もいるくらいなので、前々から『バロック』を作りたいという気持ちがあったのですが、なかなか実現できませんでした。だから、企画がやっとのことで通ったときは、かなりうれしかったですね。

まったくの新作や別シナリオでという案もあったのですが、過去作のファンを裏切りたくない思いや、既にできあがっている『バロック』という世界を歪めたくなかったので、リメイクすることになったんです。PS2で作るのだから、PS版『バロック』とは違うものを! でも、雰囲気はそのままで!! をコンセプトにして開発は進められました。『バロック』の猛烈なファンを自称するスタッフのチェックは、かなり厳しかったですよ(笑)。

——今回のPS2版を制作されるうえで、影響された作品などはありましたか?

デザインについては、PS版『バロック』や、周辺作品でのお蔵入りデザインを復活させたものがいろいろあります。主人公のデザインも、企画自体が幻になった作品の登場キャラクターのアイデアから流用していたり、バロック屋もその企画用にデザインされていた「奏楽天使」というキャラクターが、一部デザインのベースになっていますね。よいデザインだったので、そのまま埋もれさせるのがもったいなかったという理由もあります(笑)。

武器については、PS版の警備天使のイラストに描かれているものをもとにして、「守護の剣」や警備天使が持っている剣を作成しました。「落運の剣」は、PS版の殺戮天使が持っている剣がもとになっています。さらに「堕天の剣」はマウスパッド用に描かれた上級天使が持っている武器だったりと、PS版を意識してデザインした剣が結構ありますね。

——PS2版の新要素である「バロックリスト」や「結晶の剣」ですが、これらのアイディアはどのようにして思いついたのでしょうか?

「バロックリスト」に関しては、ゲームをクリアできない人がいるのでは? ということから始まりました。ですが、露骨にキャラクターが成長していくのは世界観的に問題があるので、ユーザーにわからないように少しずつ成長させたいという思いがあったんですよ。また、前作のファンの間で盛り上がっていたもののなかで、「俺の死に様を見てくれ!」というものがあったのですが、それと成長の要素をあわせて、ゲームに組み込んでみるのはどうだろうかということで「バロックリスト」が生まれました。

「結晶の剣」については、過去の『バロック』の結晶は、使い道が投げ当てることしかなかったので、ほかの使い道を与えよう! ということから始まりました。最初は剣にはいくつかスロットがあって、結晶を埋め込んで能力を追加できるようにしようとか、主人公に埋め込んでパワーアップさせるといった案などが出ていたんですよ。ただ、それらは既にどこかで聞いたことのある内容なのですぐボツになり、最終的に今の仕様に落ち着いたわけです。最初は異形が結晶を落とすことを考えていなかったんですけど、NPCの結晶だけだとちょっとバリエーションが少ないなぁ……、ということで、すべての異形が結晶を落とすことになったんです。剣のモデリング担当者には本当に迷惑をかけてしまいました……、今更ながら申し訳ないです(汗)。

——本作で起用された声優陣のキャスティングにまつわるエピソードがありましたらたら、お聞かせ下さい。

アニメチックにならない自然な演技の範囲内で、『バロック』ならではの個性をどうつけていくかに重点を置きました。また、音響監督さんや声優さんとも話し合って作りあげていったことで、こちらの予想をはるかに上回る仕上りとなったキャラクターもいますね。その筆頭がカンオケ男です。まさかあんなエセ外人風の喋りになるなんて、開発スタッフも全然予想してなかったですから(笑)。

声優さんとキャラクターのギャップに一番驚いたのは、心読みの者ですね。ご本人は美しい声の若い女性の方なのに、いざ収録で喋っていただくと見事なしゃがれ声なんですよ(笑)。また、作業天使/少年役には、当初から「野島健児さんで!」という希望が挙がっていましたね。PS版からガラリとイメージが変わったキャラクターなので、ぜひ探してみてください。

——今だから語れる開発中の裏話などがありましたらお聞かせ下さい。

グリロが「心臓刑具」を盗んで、主人公に投げ当てると主人公が心臓に変化してしまう、といった面白バグがありました。「残そうか?」という意見もあったのですが、止めてくれと言われてボツにしました(笑)。また、最終的にはなくなってしまったのですが、肉や心臓を食べる、焼印を押す、そして注入液を首に刺す(!)というモーションがありました。いい感じなんですけどね〜。

——クリア後に挑戦できる特殊ダンジョンはどれも非常に難易度の高いものばかりですが、開発スタッフの方々はすべてクリアされているのでしょうか? また、どのダンジョンがもっとも難解だと思われますか?

特殊ダンジョン、すごく難しいですよね〜。とりあえず私はクリアできていません(汗)。特殊ダンジョンはどれも攻略するには前準備が大切なのですが、社内の猛者に頼んで7時間かけてクリアしてもらいました。途中で悲鳴が聞こえたり(笑)。ですが、それも難易度がNORMALでして……、開発用の便利機能を一切使わずユーザーの皆さんと同じ条件にした場合では、EXTRA HARDの特殊ダンジョンをクリアできた人は社内にはいませんでしたね。ユーザーに対する挑戦! ということで頑張ってもらえればと……。

特殊ダンジョンのなかでは、アイテムを持っていくことができない質素ダンジョンの難易度がダントツに難しいと思います。もし、EXTRA HARDで質素ダンジョンをクリアできたら、映像をスティング宛に送ってください。参考にさせていただきます(笑)。

——開発スタッフの方々の過去のプレイのなかで、面白い失敗談があったらお聞か下さい。

「集束刑具」+「心臓刑具」のコンボで速攻でカタをつけようとしたら、フロア内に「大爆文様」が落ちていたらしく、集束した折に文様も持って来てしまい、異形にそれを踏まれて死亡……、なんてことがありましたね。あと、大切に育てていた「三属の剣+38」をグリロに盗まれるだけでも痛いのですが、それを投げ当てられ結構なダメージで死亡したときは、プレイしているこっちも心が死んでしまいました(泣)。

——最後にユーザーへ、本作を遊びつくすための激励の言葉をお願いします。

「死ぬこと」がこのゲームの醍醐味です。アイテムを失ってしまうのは痛いですが、それが何度か続くと快感になったり……、いや、毎回新しい発見があると思います(笑)。きっと最初のうちは意味不明だったりしますが、いろいろな人に話しかけてみると、何気ないひと言にゲームを解くカギが隠されているかもしれません。じっくりゆっくりこの『バロック』の世界を楽しんでもらえるとうれしいです!

アイテムデータ 50音順索引

剣

コート

偽翼

心臓

肉

箱

注入液

焼印

刑具

文様

骨

寄生虫

結晶

バロック ザ・コンプリートガイド

BAROQUE THE COMPLETE GUIDE

STAFF

Producer
電撃攻略本編集部（松本 剛／中村 敏彦）

Director
電撃攻略本編集部（染谷 行人／盛澤 彈）

Coordinator
電撃PlayStation編集部（小倉 力）

Editor
山猫有限会社（島田 泰成）

Writer
宮本 到／橋口 優也

Designer
山猫有限会社（江原 大介／葛西 佑哉／冨畑 浩二）

Cover Designer
K Plus artworks有限会社（小林 博明）

Executive Producer
電撃攻略本編集部（倉西 誠一）

Special Thanks
株式会社スティング

発　行
2007年8月15日　初版発行

発行者
久木 敏行

発行所
株式会社メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
TEL.03-5281-5224（編集）

発売元
株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8605（営業）

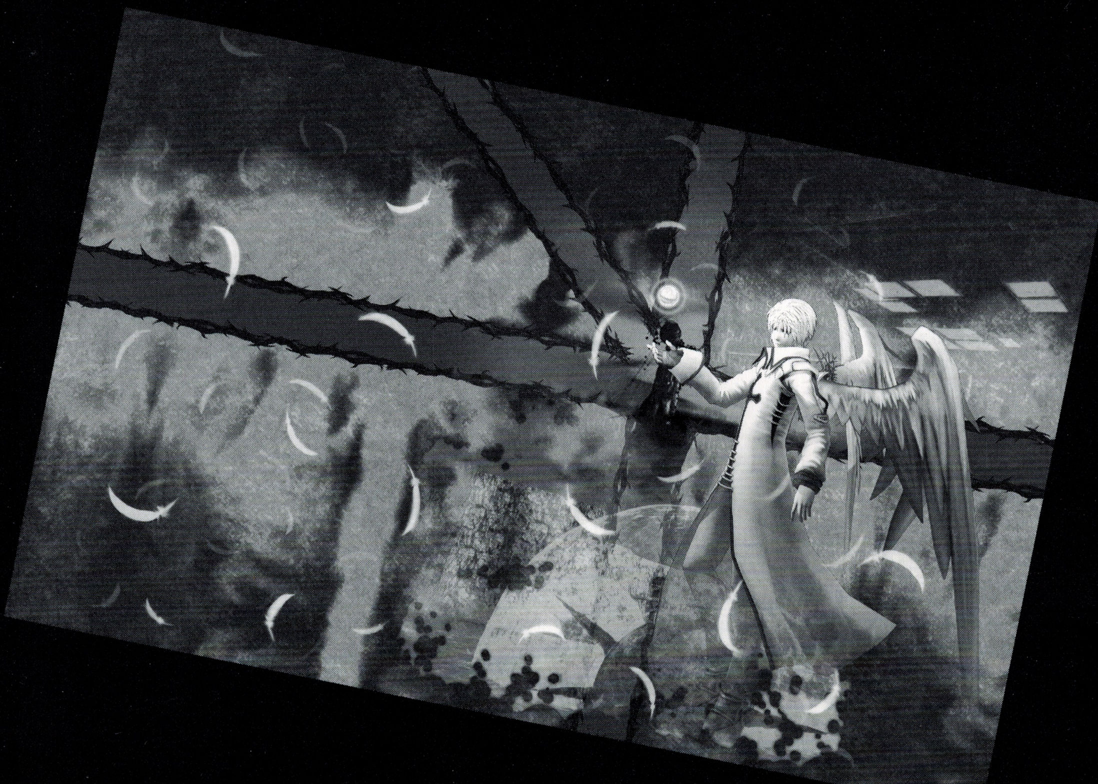
印刷所
図書印刷株式会社

装　丁
K Plus artworks有限会社

落丁・乱丁本はお取り替えいたします。
定価はカバーに表示してあります。

Printed in Japan

ISBN978-4-8402-3985-1 C0076



BAROQUE

THE COMPLETE GUIDE

バロック ザ・コンプリートガイド

ISBN978-4-8402-3985-1
C0076 ¥1900E

9784840239851

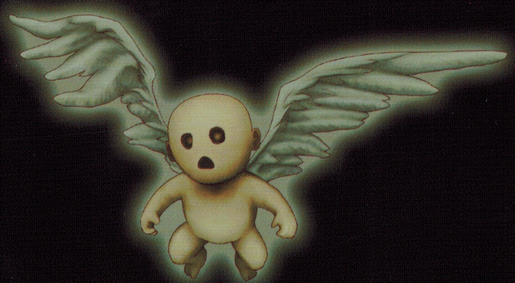
MediaWorks

発行●メディアワークス

定価：本体1900円

※消費税が別に加算されます

1920076019005



BAROQUE®
バロック